

VII. ÉVFOLYAM 7. SZÁM  
2003 JÚLIUS - AUGUSZTUS

PS • PS2 • XBOX • GBA • GCUBE

728. FT

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

998993 811517

# 576 konzo



## AKCIÓBAN A KÁOSZBRIGÁD!

CHAOS LEGION (PS2)

E3 2003 - 23 OLDALON!

RTX RED ROCK • MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER • .HACK PART 2  
MIDTOWN MADNESS 3 • BRUTE FORCE • SOF II: DOUBLE HELIX



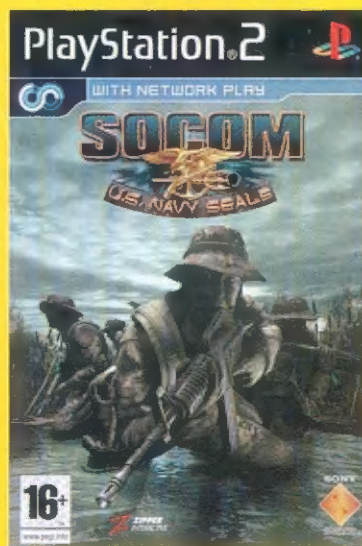
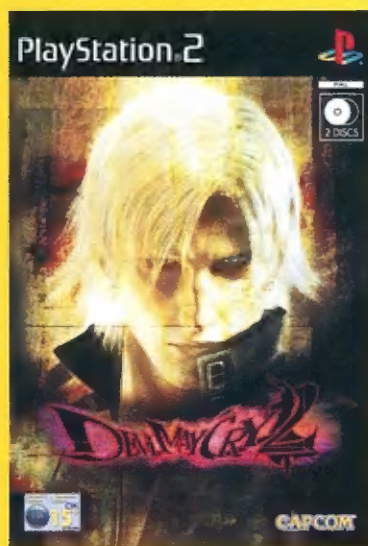
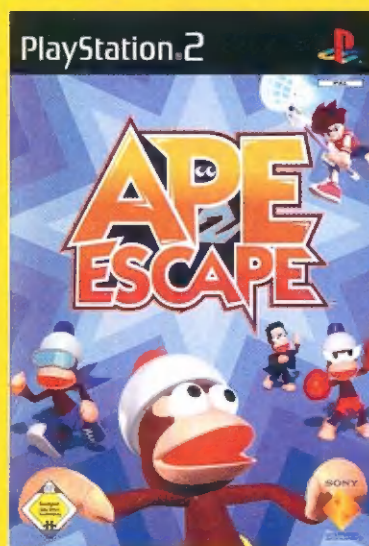
# 576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



**EZ ÁM A NAGY SZÁM**  
**1 év meg 6 szám**

Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24  
 Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt) az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük!  
 Na ez így már elég kedvező, nem?

**Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6399,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot + tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!**



## ELŐFIZETÉSI AKCIÓ!

Ha szeptember 1-ig  
 EGY ÉVRE előfizetsz  
 az 576 Konzolra, az itt  
 látható teljes verziós PS2  
 játékok valamelyikét  
 nyerheted meg!



## ÍGY RENDELHETSZ!

**SMS-ben!** Küldd el a kiválasztott

logó, képzőnet, vagy csengés kódját a

**06 90-62-62-62**

számra! Mindhárom mobil hálózattól!

**Vezetékes telefonról!** Hívd a

**06 90-44-24-54**-es

számot, majd az ott hallható menü segítségével billentyűzd be a kiválasztott logó, képzőnet, vagy csengés kódját a betűk nélkül!

## OPERÁTORLOGÓK:

				
KN710778	KN710779	KN710780	KN710781	KN710782
				
KN710784	KN710825	KN710785	KN710826	KN710786
				
KN710787	KN710788	KN710814	KN710789	KN710828
				
KN723442	KN710832	KN765422	KN710790	KN710833
				
KN710839	KN710840	KN710841	KN710842	KN710843
				
KN710847	KN710848	KN710792	KN710794	KN710791
				
KN710851	KN710852	KN710853	KN710854	KN710796
				
KN710798	KN710810	KN710811	KN710815	KN710805
				
KN710816	KN710801	KN710802	KN710803	KN784231
				
KN710817	KN710819	KN710818	KN732205	KN710804
				
KN710806	KN710799	KN710800	KN710783	KN710824
				
KN710821	KN710807	KN710196	KN710813	KN710827
				
KN710808	KN710822	KN710820	KN710830	KN710838
				
KN710844	KN710845	KN710846	KN710836	KN710837
				
KN710849	KN710850	KN710795	KN710829	KN710823
				
KN710855	KN710797	KN710809	KN710835	KN710812

## CSENGŐHANGOK:

### TOP 10

1. Kate Ryan - Desenchante KN27420
2. Celine Dion - Goodbye the Saddest... KN27412
3. Michael Jackson - Smooth Criminal KN27414
4. Holly Valance - Naughty Girl KN27418
5. Kelly Rowland - Stole... KN27416
6. Junior Senior - Move Your Feet KN27846
7. Panjabi MC - Mundian to Bach Ke vocals KN23006
8. Sugababes - Stronger KN23007
9. Panjabi MC - Mundian to Bach Ke ghar... KN23008
10. Atomic Kitten - Love doesn't have to hurt... KN27845

### JÁTEKTEREM

- |                    |         |
|--------------------|---------|
| mortalcombat       | KN22998 |
| greenberet         | KN22999 |
| 1942hi             | KN26835 |
| 1943               | KN26836 |
| afterburner        | KN26837 |
| alteredbeast       | KN26838 |
| arkanoid2          | KN26839 |
| arkanoid           | KN26840 |
| bubblebobbieintro  | KN26841 |
| bubblebobbie theme | KN26842 |
| commando           | KN26850 |
| contra             | KN26851 |
| contra1            | KN26852 |
| digdug1            | KN26853 |
| donkeykonggame     | KN26854 |

### COMMODORE 64

- |                         |         |                             |         |
|-------------------------|---------|-----------------------------|---------|
| donkeykongintro         | KN26855 | LastNinja                   | KN21579 |
| donkeykonglevelstart    | KN26856 | LastNinja2TheSewer          | KN21580 |
| Galaga                  | KN26857 | LastNinja2TheStreet         | KN21584 |
| goldenaxe               | KN26871 | LastNinja3Level4            | KN21608 |
| lkarwarriors            | KN26877 | ManicMiner                  | KN21641 |
| killerinstinctsabrewulf | KN26880 | Montyonthrun                | KN21642 |
| MikieST1                | KN26886 | Sanxion                     | KN21697 |
| MikieSTage4             | KN26887 | Starpaws                    | KN21722 |
| mortalcombat            | KN26890 | UsagiYojimbo                | KN21743 |
| Outrun                  | KN26895 | Wizball                     | KN21845 |
| Pacmania                | KN26896 | ZORRO                       | KN21853 |
| Rhypeintro              | KN26904 | Ghostbusters                | KN21915 |
| Rtpest1                 | KN26905 | Platoon                     | KN21917 |
| Rtpest2                 | KN26912 |                             |         |
| Starwars                | KN26917 | FinalFantasy6Cele           | KN21961 |
| Strawars                | KN26918 | FinalFantasy6Figaro         | KN21962 |
| Streetfighteritle       | KN26929 | FinalFantasy6Shadow         | KN21963 |
| Tetris2                 | KN26931 | FinalFantasy6Terra          | KN21964 |
| Splashwave              | KN26933 | FinalFantasy6VictoryFanfare | KN21965 |
| Supercontra             | KN26941 | FinalFantasy7Yuffie         | KN21966 |
| Frogger                 | KN26958 | FinalFantasy7Aeris          | KN21967 |
| Pacman                  | KN26961 | FinalFantasy7Boss           | KN21968 |
|                         |         | FinalFantasy7Cid            | KN21972 |
|                         |         | FinalFantasy7Extreme        | KN21973 |
|                         |         | FinalFantasy7Jenova         | KN21974 |
|                         |         | FinalFantasy7Sephiroth      | KN21975 |
|                         |         | FinalFantasy8Mission        | KN21978 |
|                         |         | FinalFantasy8Bathroom       | KN21980 |
|                         |         | FinalFantasy8BattleVictory  | KN21981 |
|                         |         | FinalFantasy8Eyesonme       | KN21982 |
|                         |         | FinalFantasy8JuliaPiano     | KN21983 |

### FINAL FANTASY

### VEGYES

- |                       |         |
|-----------------------|---------|
| BanjoKazooie          | KN21992 |
| CastlevaniaBloodlines | KN21993 |
| DraculaXRondoOfBlood  | KN21997 |
| GoldenEYE             | KN21999 |
| GTA3                  | KN22113 |
| MissionImpossible     | KN22114 |
| PerfectDark           | KN22116 |

## Siemens csengőhangok!

			
KN481012	KN481008	KN481009	KN481010
			
KN481011	KN481066	KN481018	KN481019
			
KN481002	KN481000	KN481004	KN481006
			
KN481016	KN481001	KN481006	KN481005

Siemens M50, C45, S45, M45, M750, S45, C55, A50 készülékek!  
SMS-ben történő letöltéshez írd az SI kódot a számok után, pl: KN481012 SI!

ACDC Highway to hell	KN28100	James Bond	KN28124
Akosh - Ilyenek voltunk	KN28101	Orfi - Carmina Burana	KN28125
Bary Vácy - Egyedül	KN28102	2Pac - Changes	KN28126
Bon Bon - Valami amerika	KN28103	Crazy Town - Butterfly	KN28127
Bon Jovi - It's my life	KN28104	Eminem - Gully Cons	KN28129
Coca Cola	KN28105	Eminem - Kim	KN28130
Viech - Éjféli után	KN28107	Eminem - Still don't give a f	KN28131
Jimmy - Nézz le rám	KN28108	Eminem - Without me	KN28132
Kiraly Linda - BB1 intro	KN28109	Jimmy - Még nem mehetek el	KN28134
Viech - Nem szabad sírni	KN28111	Big Brother 2	KN28135
TATU - all the things	KN28112	Derrick	KN28136
Vangelis - 1492	KN28113	Keresztapa	KN28141
Viech - Vele minden jó	KN28114	Love story	KN28142
Viech - Vétkezz velem	KN28115	Micimackó	KN28143
Dallas	KN28120	Mission Impossible	KN28144
Flashdance	KN28121	Pink Panther	KN28145
Grease - Summer sun	KN28122	Pulp Fiction theme	KN28146
Hagedűs a házférfi	KN28123	South Park	KN28147

Siemens készülékekre dallamszerkesztő nélkül letölthető más csengőhangok! Siemens M50, C45, S45, M45, M750, S45, C55, A50 készülékek! SMS-ben történő letöltéshez írd az SI kódot a számok után, pl: KN28123 SI!

Streetsofrage2	KN22121	NES	
SuperMarioLand	KN22122	MetalGear	KN22175
SuperMarioLand2	KN22123	Ninjabaiden	KN22177
Tetris	KN22124	SuperMarioBros	KN22180
ToeJamandEarl	KN22125	SuperMarioBros2	KN22181
WarioLand	KN22126	SuperMarioBros3	KN22182
ZeldagerudoLullaby	KN22127	SuperMarioBrosDeath	KN22183
ZeldagerudoLostwoods	KN22128	SuperMarioBrosUnderground	KN22184
ZeldagerudoSongofStorms	KN22129	Zelda2intro	KN22187
ZeldagerudoValley	KN22130		
Zerowing	KN22131		

### DREAMCAST

- |                         |         |
|-------------------------|---------|
| CrazyTaxiTen2010        | KN21918 |
| CrazyTaxiWaydowntheline | KN21919 |
| CrazyTaxiWayHeart       | KN21920 |
| ShenmueThespot          | KN21927 |
| ShenmueTheme            | KN21928 |
| SonicAdventureTheme     | KN21931 |
| CrazyTaxiAlliwant       | KN21934 |

## KÉPÜZENETEK:

		
KN411799	KN411800	KN411801
		
KN411780	KN411814	KN411806
		
KN411815	KN411805	KN411782
		
KN411788	KN411796	KN411802
		
KN411785	KN411807	KN411803
		
KN411781	KN411798	KN411788
		
KN411812	KN411804	KN411816
		
KN411790	KN411809	KN411797

## AZ EN MOBILOM....

Oplogók és képzük a NOKIA készülékek mellett már SAMSUNG V200, S300, S100 készülékekre is! SMS-ben történő letöltéshez írd az SG kódot a számok után, pl: KN28100 SG

## SKÁLA NYEREMÉNYGÁLA

Most megnyerheti, amiről eddig csak álmzott!

Küldje el SMS-ben a KNSKALA szót a

**1792**-re,

válaszoljon 4 egyszerű kérdésre helyesen,

és nyerjen naponta **50.000 Ft-os**,

hetente **250.000 Ft-os** és a játék végén

**500.000 Ft-os** vásárlási utalványt,

amelyet bármely SKÁLA áruházban

kapható termékre beválthat!

A játék 2003. július 20-ig tart! SMS 240 Ft-áza

A nyertesek nevét keresse a TV2 TXT 478. oldalán!

**STAR LOGO EXTRA**

Havonta 3 db legújabb PS2 játszható demo DVD-t sorsolunk ki a letöltők között

Logo, képzőnet és csengés 380Ft+áfa/SMS vagy 240Ft+áfa/perc. Társkeresés csak : 76 Ft+áfa/sms!

Operátorlogók és képzőnetek Nokia készülékek mellett már Samsung telefonokra is letölthetők! További csengőhangok, képzőnetek, oplogók a TV2 TELETXT 450. oldalán.

Telefon Kft. Közösségszolgálat: 06-1-422-3490

**CSEVEGŐ VONAL**

Műsora szerkesztő, műsorvezető és szerkesztő a rádiósok, az a Neked való hely! Hívj bármilyen telefonról!

**06 70-70-70-802**

számon, és a számonál miután aggodj, hiszen a Csevegő-vonal alapjait!





**E3 2003 - LOS ANGELES - BESZÁMOLÓ** ..... 4

**JÁTEKOK ÉS MOBILTELEFONOK: A JÁTEKOS NOKIAK** ..... 28

**GBA UNDERGROUND FEJLESZTÉSEK** ..... 30

**RETRO ROVAT: AZ SNK NEO-GEO** ..... 32

## PLAYSTATION 2

**RTX RED ROCK** ..... 34

**MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER** ..... 36

**.HACK PART 2: MUTATION** ..... 44

**FORMULA ONE 2003** ..... 45

**MOTION GRAVURE** ..... 46

**STARSKY & HUTCH** ..... 48

**CHAOS LEGION** ..... 50

**GALERIANS: ASH** ..... 52

**WAKEBOARDING UNLEASHED** ..... 54

**SPEED KINGS** ..... 55

## XBOX

**MIDTOWN MADNESS 3** ..... 56

**XBOX LEITÁR** ..... 58

**BRUTE FORCE** ..... 60

**STAKE: FORTUNE FIGHTERS** ..... 64

**BLOODY ROAR EXTREME** ..... 65

**THE GREAT ESCAPE** ..... 66

## GAMECUBE

**RESIDENT EVIL 2 - RESIDENT EVIL 3: NEMESIS** ..... 68

**DEF JAM VENDETTA - BLOOD OMEN 2** ..... 69

## GAMEBOY ADVANCE

**DONKEY KONG COUNTRY** ..... 70

**SEGA ARCADE GALLERY** ..... 72

**SONIC PINBALL PARTY - THE INCREDIBLE HULK** ..... 73

**WING COMMANDER** ..... 74

**ADVANCE WARS 2** ..... 75

**CSEVEGŐ** ..... 76

**COOL-TÚRA** ..... 80





# AKTUALIS 63

Hosszú, pirkadatba nyúló éjszakák után E3 DVD filmet vágni, zenét mixelni és illeszteni, menüket és borítót tervezni, képeket válogatni, mindezt lapzártá környékén, nem egyszerű feladat, de hát senki sem mondta, hogy az egy Élet habos torta. De ha a főszerkesztő elhatározza, hogy ad egy szép ajándékot az olvasóinak, akkor azt illik teljes erőbedobással csinálni. Na, mi aztán beleadtunk apait-anyait... A híres filmstúdiók babérjaira persze nem vágyunk (őszintén: ehhez a filmszakmához még sokat kéne tanulnunk :), de azért reméljük, első „dokumentumfilmünk” elnyeri majd a tetszésedet. Részletek a 26. oldalon!

Július-augusztus havi összevont számunkat – amit egyébként mindig nagyon várunk, hiszen a leadást követő napon a szerkesztőségből mindenki szélesebben elhúz nyaralni, én most a sors kegyének köszönhetően egy rövid kiruccanással indítok az Electronic Arts San Francisco közelében levő főhadiszállásán – igyekeztünk az egyenlőség jegyében elkészíteni. Tudjuk, hogy jobb lenne a hardcore Konzol fanatikusoknak, ha évi 12 számmal jelentkeznenek, mindig lenne olvasnivaló, de hát ez a kis pihenő nekünk is jár (meg aztán ti is inkább a strandon-tónál-zuhanyzóban-kádban üljétek, ne pedig a TV előtt meresszétek a sejhajotokat). Még mindig jobb, ha ezt a 11 számot rendszeresen, hónapról-hónapra időben kapjátok meg, mintha minden alkalommal napokat késnének, vagy egyszer csak, év közben hirtelen bejelentենek, hogy „gyerekek, most egy számot szépen önhatalmúlag kihagyunk” (mert éppen irtó deficitesek vagyunk), de ami még jobb vicc, nem is 11, csak, 10 magazint jelentetnénk meg, ergo jól át vágnánk hűségese olvasóinkat.

Szóval ott tartottunk, hogy egyenlőség. Az E3 beszámoló második része elég combosra sikeredett, de hát ha aprólékosan kezdtünk, úgy is fejezzük be. Semmiképpen sem akartam, hogy az E3 kiszorítsa a játékteszteket, és ezúttal az égiek (lásd: kiadók) is mellettem álltak. Playstation 2-re jó sok, nagy nevű játék érkezett, és a Tomb Raider új epizódján kívül be is tudtuk illeszteni mindegyiket – Lara anyagi kalandjait majd a szeptemberi számban vesézzük ki, sok oldalon, jó alaposan. Capcomos kapcsolatainknak hála igen hamar kaptunk egy tesztverziót az angol nyelvű Chaos Legionból, amit gyönyörű manga illusztrációk miatt muszáj volt a címlapra rakni! SCI-s barátaink is aktivizáltak magukat, így a Great Escape Xbox-os tesztjét azt hiszem sok külföldi újságot is megelőzve közölhetjük le (legalábbis, most, a lapzártá napján még nem találkoztam vele, de hát a nyomda az ugye 1 hét...). Sajnos, a Nintendo most megtréfált minket Gamecube vonatkozásban, mert egyetlen árva új (nagyobb) címet sem kaptunk, remélem ezt szeptemberben orvosolni és pótolni tudjuk. Mivel messze még a szeptember, újságunk egyik legerősebb és legkedveltebb rovatát, a Csevegőt most (csak most, csak itt, csak önöknek :) duplájára duzzasztottuk – az alapanyagot ti szolgáltatattátok, új üdvösként, Radeon pedig összefésülgette.

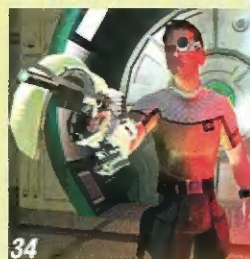
Azt hiszem nem is húzom tovább – itt az idő, hogy elkezdjétek olvasni! Gyönyörű, élményekben, pihenésben, csajokban, vízben és tábor-tűzben, grillben, gyomorrontásban, részegségben és másnaposságban, adrenalinban és endorfinban gazdag nyarat kívánok mindenkinek!

Majdnem elfelejtettem: szeretnék nagyon őszintén és örömmel, az egész 576 stáb nevében gratulálni CSÍPI M LEE fiamnak, akinek pont a lapzártá előtti napon született meg Alexander nevű kislánya. Jól nyomtat Csipi, király vagy! ;)

Martin

## Az 576 Konzol pontozási rendszere

- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szoltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dolagra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
- 8-9.5 pont – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!



RTX Red Rock



Maco Griffin Bounty Hunter



Formula One 2003



Starsky & Hutch



Chaos Legion



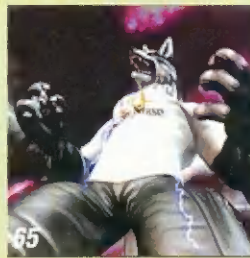
Speed Kings



Midtown Madness 3



Brute Force



Bloody Roar Extreme



The Great Escape



Donkey Kong Country



Advance Wars 2

A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.  
ISSN 1417-9296

Nyomós: Offset és Játékkártya nyomda RT  
(A GOLDMANN csoport tagja)  
Főszerkesztő: Martin  
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta  
Kiadja: Congame Kft., 1042 Budapest,  
Árpád út 112. (Árpád Üzletház)  
Terjesztő: Hírker Rt., NH Rt.  
és alternatív terjesztők  
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptalajdos: Balogh Zsolt  
Laptart: 576 Konzol Team  
Levélírtás: Neilling Média Kft.  
Levélírtás: 1529 Budapest, Pf.: 24.  
Telefon: 06-1-369-25-86  
Előfizethető: Congame 576 Kft.  
1329 Bp. Pf.: 24.  
Website: www.576.hu

Címleap: Chaos Legion (PS2)

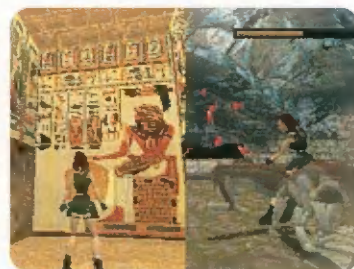




MOTO GP



PANDEMONIUM



TOMB RAIDER



RED FACTION

## NOKIA N-GAGE / SEGA MOBILE

A Nokia nagyon keményen letette a névjegyet az ide Electronic Entertainment Expón. Külön sajtóközleményt tartottak, ahol a gép részletes bemutatásán kívül (ezt mi már megleltük az 576 Konzol áprilisi számában – tessék szépen elolvasni!) új információkkal is szolgáltak. Kezdjük a legfontosabbakkal: az N-Gage október hetedikén debütál a boltokban (ez az amerikai premier, nem biztos hogy nálunk is kapható lesz október elején) 299 dolláros fogyasztói áron. A playtek tehát részben hamisnak bizonyultak: korábban 300 és 500 dolcsi körüli árszabásról sültgölgök – a végző ár pont egy dollárral kevesebb a háromszázalékos. Ez a 299 dollár nálunk valószínűleg bőven 100 ezer forint feletti árszabást fog jelenteni – ha jobban belegondolunk, akkor az ANNYYIRA nem húzós, tekint-

kapni azt? Az októberi premierre mintegy húsz játék lesz kész, ezeket egy lokkal olcsóbban (30-40 dollárért) lehet majd beszerezni, mint az átlag GBA-s játékokat. A finnek rendkívül optimisták az N-Gage sikerével kapcsolatban, szerintük a jövő a mobiljátékoké. Elmondásuk szerint jelenleg 100 millió ember játszik rendszeresen a mobiljával, és ez a szám az elkövetkezendő öt évben drasztikusan fog nőni – 2008-ra egymilliárd fős piaccal számolnak. A fentebb megnevezett húsz induló játékból tízet mutattak be a show-n (ezek döntő része ki-próbálható verzióban volt jelen). Kezdjük a számunkra legkevésbé érdekesekkel: a **Major League Baseball** korrekciós sportjáték, izometrikus nézetből, elég szép grafikával megáldva. A játékmenetről nem tudunk nyilatkozni, tanult kollégáink szerint az is rendben volt. A **MotoGP** THQ-s fejlesztés, és szintén szólva kicsit többet vártunk a játéktól. A kínlatot elnézve ugyanis az N-Gage ennél SOKKAL szebb grafikára képes – a

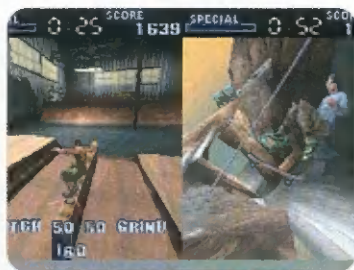
módját is ki lehetett próbálni (egy akadálypályán versenyezhetünk ketten egymás ellen). A Nokia nagyon hajfija a multiplayer, a játékok többségébe bele erőltetnek valahogy (ha kell, kalapáccsal) – valamilyen többjátékos módot. A törekvés érthető: a Bluetooth/GPRS vezeték nélküli multiplayer móka az egyetlen terület, ahol a finn cég igazán oda tud csordítani a konkurens Nintendónak. A **Red Faction** John Romero cége, a **Monkeys** fejlesztői. A mobil változat megőrizte az előd poligon alapú grafikáját (a textúrákat persze teljesen lebutították), hasonló fegyverekkel lehetett kövöldözni a gonosz ellen – sajnos az eredeti hatalmas csomaközi is szaggatott, ezért az N-Gages verzió jóarészt szűk belső terekben játszódik. Romeróék tudnak FPS-t csinálni (aké, a Daikatana nem számít) – reménykedjünk hát benne, hogy a portolás hozzáértő kezekbe került. A **Super Monkey Ball** a Sega üdvöskéje, az N-Gage-re fejlesztett változat nagyjából megegyezik azzal, amit

(egymást kell kergetünk a deszkákkal), ami aranyos kiegészítése egy már amúgy is klasszikus játéknak. Nekünk persze a **Doom** „telefonos” változata tetszett a legjobban! Egy az egyben hozza a nagy klasszikus színvonalát, kellőképpen gyors és ikeletesen játszható. Az Ubi Soft is beszélt az N-Gage bizniszre, ők nem mutattak be semmit, csak bejelentették a készülő játékaikat: **Tom Clancy's Splinter Cell** (cooperative multiplayerrel megjelölve), **Tom Clancy's Ghost Recon** (a híres kommandós játék direkt átirata, 3D grafikával), **Marcel Desailly Pro Soccer** (rengőleg játékmódot és multiplayert felvonultató focis játék), és az elmaradhatatlan **Rayman** 3 kerül hamarosan terültre a részükre.

Röviden szólunk a Sega mobiltelevisi törekvéseiről is: a nagyjából egy éve alakult **Sega Mobile** (mobilis és PDA-s játéklejlesztésre specializálódott részleg) külön szekciót képviseltette magát az E3-on (bármeg jó nének voltak azok a stan-



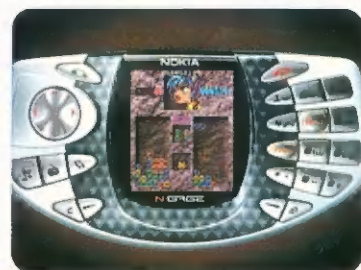
SUPER MONKEY BALL



TONY HAWK'S PRO SKATER



SONIC



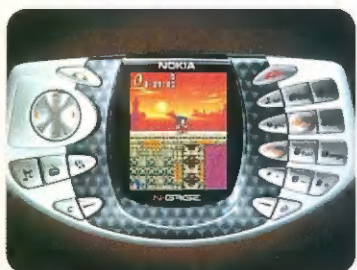
PUYO-PUYO

ve, hogy egy high-end mobiltelefon is ennyire fáj manapság (igaz, azokan van beépített kamera, az N-Gageben meg nincs). A Nokiás főemberek a sajtóközleményben elmondták, hogy tisztában vannak azzal, hogy ez nem egy GBA-kompetitív ár, de az N-Gage szerinti új technológia, ami nem hasonlítható össze a jelenleg piacon lévő handheld masinákkal. A gépet mind a nagy áruházláncok (Target, Best Buy, Circuit City) mind a játékokra specializálódott boltláncok (GameStop, Electronics Boutique) árulni fogják. A Nokia nem zárkózik el ugyanakkor attól, hogy a mobilszolgáltatók is forgalmozzák az N-Gage-et, akár (előfizetési hűségjuttatásként) csökkentett áron is. Ez rögtön felvet egy fontos kérdést: hogyan a kereskedők mennyire szívesen árulják majd 299 dollárért a szerkenyt, ha tudják, hogy a töltő egy saroknyira található mobilszolgáltató irodában jelentős kedvezménnyel meg lehet

motoros játék portja alig nyújtott valamivel többet, mint egy átlagos GBA-s műtőjára. A **Pandemonium** (Eidos) még mindig az egyik legszebb játék, amivel N-Gagen találkozni volt szerencsénk: a vizuális megjelenítés minősége szinte teljesen megegyezik a játék PlayStation 1-es verziójával, és játszani is jó vele – talán csak a vertikálisan feltehető képernyő okozta aránytalanságok (értsd: nem látsz be magad előtt olyan nagy terepet, mint amiből GBA-n vagy akár egy asztali konzolon hozzá vagy szokva – ez egyébként szinte az összes N-Gage-es platformjátékra jellemző). A **Tomb Raider** szintén az Eidos védőszámjait alatt érkezik meg a kis hordozható szerkenytre – a korábban bemutatott verzióhoz képest nem sokat változott a játék, még mindig a PocketPC-s változat ügyes portjának tűnik. Volt azért némi újdonság is Lara néni fel kapcsolatban. Most már a játék Bluetoothos multiplayer

már GBA-n is láthatunk. A **Super Space Invaders** viszont „új” cím (az órád-klasszikus mobilos átdolgozása), korrekciós grafikával, de nagyon eltelt irányítással. A fő probléma az, hogy ahelyett, hogy külön gombra rákatt volna a lövést (köznyelvűen, az N-Gage-nél másfelé mutat gombja van) a D-pad lenyomásával tudunk tüzelni. Nagyon hülye ötlet, teljesen szétrombolja a játék dinamikáját, remélhetőleg a negatív reakciók hatására (nem csak nekünk nem tetszett) ezt még őszig megváltoztatják. A **Virtua Tennis**-t viszont végre normálisan lehet irányítani, a játékosok grafikája is rendben volt. A grafika persze nem ér el a DC-s eredeti szintjét, de hát ez nem is vártuk el tőle. Ki volt állva (új belépőként, az Activisiontól) a **Tony Hawk's Pro Skater** is – egyszerű játék, egyszerű grafika (gyakorlatilag egy az egyben a PS1 változat, még a textúrák jók része is ott lett hozzá). Itt is van multiplayer mód

dont!). Úgy tűnik, nem hiába szenteltünk mi is cikket a mobiltemának: a telcsire való játéklejlesztés vesztett beindulni látszik. A Sega által forgalmazott címek egytől-egyig minőségi produkciók: a **Galaxy Patrol** izgi űrlövölde, ahol a még a fegyver-pojsz energiaszállító arányára is oda kell figyelni, a **Space Gunner** klasszikus vertikális shooter megkapó játékmennel, a **Shiftris** pedig agyas logikai játék, ahol smileykat kell kirokunk (a szabályokat most nem ismertetjük) – Vizualis szempontból persze a Palm fejlesztések viszik a palmát (névükhoz híven). Itt aztán volt minden: **Shinobi**, **Shining Force II** (!), **Sonic**, sőt még **Super Columns** is. A Sega rá játékokat a saját leltár-rendszerén keresztül terjeszti: szintén reméljük, hogy a szolgáltatás valamikor Európában is elérhető lesz – nagyon el bírnánk képzelni azt a Shining Force-ot a mobilunkon...



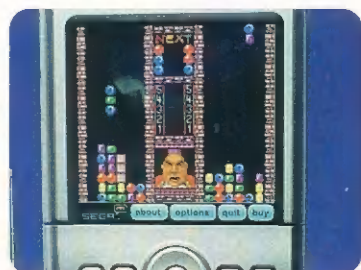
SONIC



OUTRUN



SONIC (PALM)



SUPER COLUMNS (PALM)





GHOST MASTER



GHOST MASTER



GHOST MASTER



CLUB FOOTBALL

## EMPIRE / CODEMASTERS

A két angol cég természetesen nem együtt állított ki, de most mégis egy oldalon foglalkozunk vele. Az ok prózai. Egyikük nem hozott ki annyit (említésre méltó) játékokat, hogy egy teljes oldalt megöltsünk vele, viszont ahhoz külsőlegesen jó volt a kiállítás, hogy szétdarabolva, a céges bontásból kimaradt anyagokat tartalmazó traktusba nyomorgassuk be őket. Végünk is bele a középsébe: az Empire idej kiállításának ékköve szerintünk a **Ghost Master** volt. Eredeti ötlet, eredeti megvalósítás – nagyon ígéretes darabnak tűnik a kicsike. A *Sick Puppies* játéka nem túlságosan horror, nem a görög barzsongatás felé kacsingató kalandjáték, és legfőképp nem a gyilkos kísérlet-mészárszék: a *Ghost Master* rendkívül nehezen kategorizálható; legegyszerűbben, ha a fejlesztők által ráakasztott „mur-

A különféle csoportok több altípra oszlanak, a Rémisztők (Frighteners) közé négy rémség (Spook, Wight, Spectre, Banshee) tartozik. Az egyes csoportokba tartozók más és más speciális képességekkel bírnak: a fentebb emlegetett Rémisztők például az emberek megriasztásának specialistái (azaz „fizikai valójukban” is képesek megjeleníteni); míg a Disturbances kategóriába tartozó szellemek a tárgyak megszállásával és működtetésével (ludjáték: magától megszólal a zongora) hozzák a frászt a házában lakókra. A szellemek begyűjtésének több módja lehet. Általában megidézzük őket, de néhány pályán rejtett kísérleteket is találunk, őket ki kell szabadítani. A kísérletvilág valójában a plazma, plazmát pedig a megérmisített emberek rettegéséből nyerhetünk – Sulley pajtásék utaztak hasonló módon a gyermeki sikolyra a Szörny RT-ben. Minden helyszínen találhatunk spekkó idézőpontokat, ahol a házban megfelelő kísérleteket szálthatjuk magunkhoz – a

mozgassuk meg a léglát az apuka előtt: előbbi vízvezeték szerelőt hív (aki kibontja a falat), utóbbi pedig maga lát neki a fal szétkapásának. A jobban sikerült rémléteinket háromféle „szellem-operatőrrel” rögzíthetjük: az első egy hálványi B-Movie stílusban fényképez, a második a Blair Witch féle realisztikus, remegő kamerás stílust erőlteti, a harmadik pedig elegánsan a nagy Hitchcockot mímelve veszi fel a tevékenységünket. Huh, jó sokat sikerült írni a játékról, de megérdemli: alig várjuk már az ősz, amikor végre (jó párszor elolták már a megjelenést) a kezeink közé kaparinthatjuk majd a Szellem Mestert – Playstation 2-n és Xbox-on. Szívesen leírnánk a *StarSky* és *Hutch* játékkal kapcsolatos tapasztalatainkat is, de ezt teszi a show óra elteltétől hónap – a játék már megjelent, ebben a számban tesztet is olvashattok róla.

A **Club Football** már Codemasters játék, még hozzá nem is akármilyen, hanem az utóbbi idők egyik legambiciózusabb

tunk a kedvenc csapatunkba (feltételezve, ha a megvásárolt verzió dobozán valóban a kedvenc csapatunk neve díszel, és végigjátszhatjuk velük az egész bajnokságot). Karakterünknek nem csak a statisztikáit, hanem a kinézetét is meghatározhatjuk: mivel a fizikai megjelenés erősen skálázható, ezért egy kis szöszmötöléssel valóban saját hasonmásunkkal indulhatunk neki a focikarriernek. Codemasters-ék (ha már klubokba bontották a játékokat) gondoskodtak a rajongók kényeztetéséről is: mindegyik verzióban csapat-specifikus bonuszok (képek, filmek, adatok, a klub története) várják, hogy megnyissuk őket. A Pro Evo 2 óta nem játszottunk jó focit – a Club Football ősz debütálásával (PS2, Xbox, GC) talán megváltozik a helyzet. Az **American Idol** viszont egyáltalán nem várjuk: ez ugyanis butácska táncakolós játék lesz egy népszerű angol/amerikai valóságshow alapján (pont olyan, mint nálunk az Üstökös volt). A kiválasztott sztárjelöltet kell több kihíváson



CLUB FOOTBALL



CLUB FOOTBALL



AMERICAN IDOL



COLIN MCRACE RALLY 04

der-mystery-horror-ghostcontrol-simulator” meghatározásnál maradunk. Egyszerűsítsünk: a játék a Sims és a Dungeon Keeper keveréke, nyakon öntve egy nagy adag elvont poénnal és jó kis rémisztgetéssel. Rémisztgetni nekünk kell, azaz ezúttal a másik oldalról szemlélhetjük majd az ember-kísérlet viszonyát. A játékból egy csapat szellem irányítása lesz a feladatunk (egyszerre nyolc rém lehet a csapatunkban) akikkel több szcenárión keresztül (egy szcenárióhoz egy helyszín tartozik) kell különféle feladatokat végrehajtunk. Már a szcenáriók nevei (The Blair Witch Project, Deadfellas, Spooky Hollow, Field of Nightmares, Weird Seance) előrevelik, hogy a GM esetében nem véresen komoly embervadászatról, hanem poénos szellemgyűjtőgötegről és feladatmegoldásról van szó. A begyűjtendő szellemek száma hatvan, és négy fő csoportba sorolhatók: Elementals, Reflections, Frighteners, Disturbances.

spectre-k erőszakos események előidézésének helyén bújnak elő, a Cogiammere pedig a balesetben elhunyt állatokból lényegülnek ki kísértette. A *Ghost Master* azonban nem csak a rémisztgetéssel szórakoztat, mert ez utóbbi ugyan poénos, de hamar unalmassá válhat, hanem a pályákon fellelhető feladatok megoldásáról is. Ezek igen sokféle lehetnek: egy speciális tárgy felkutatásáról egy társunk kiszabadításáról egy adott személy előzéséről. A feladatokat rendkívül sokféle módon oldhatjuk meg – a megoldás kulcs általában a megfelelő személy megfelelő helyen és módon történő megérmisítésében rejlik, de használhatjuk az egyes specialisták telekinetikus képességeit is. Példá: ArcLight, az első pályán tal magáig szorult egykori bajler-szerelőjét úgy tudjuk kiszabadítani, ha rábírnuk a lakókat, hogy bontsák ki a falat. Rendezünk kísérletjártat a falon át az anyuka jelenlétében, vagy

próbálkozzunk a focijátékok műfajában. A Codemasters egy szerencsés hízenhet (!) féle verzióval jelenik meg a játékból, mindegyik egy külön csapatot dolgoz fel. Az Expón a Manchester United Club Football és az Arsenal Club Football lehetett megtekinteni, és ahhoz képest, hogy (aldr) jó fél évtizedre voltak a megjelenéstől, mindkét játék meglepően jól nézett ki, és normálisan futott. A játékok vizuális része abszolút ott van a topon, simán hozzá az EA kurrens FIFA címének színvonalát. A fejlesztők nem titkolták, hogy csak grafikai tekintet példaképnek az EA játékeit, minden más tekintetben a Winning Eleven 6-t (nálunk: Pro Evolution Soccer 2-ől) tartják etalonnak. Ezeket után már nem csodálkoztunk azon, hogy a Club Football irányítása szinte tökéletes mása volt a Pro Evo szerítésnek – lopni csak jót érdemes, ugye. A játék igazi szívét-lélét a karrier-mód jelenti: saját karaktert generálva beállha-

keresztülvezetünk, miközben 40 szerep (példák: I Will Survive, Livin' On The Edge, Like a Virgin, Baby One More Time, vagy a Moment Like This) rophatjuk a roppant. Összel jön PS2-re, de kétféle, hogy mi bővebben valahol is foglalkozni fogunk vele. A végére hagytuk a nagy hírt: szeptemberben jön a **Colin McRae Rally 04**. A sorozat negyedik epizódja húsz autót, nyolc játékmodot, nyolc nemzetközi lokációt (több szakaszra bontva) vonultat fel. Újraírták a fűrészmotort, és megreformálták az autók irányítását is – ennek pont itt volt az ideje, a harmadik inkarnáció nem kifejezetten a realizmus felé mozdult el ebben a tekintetben. A realizmus megnövelését szolgálja 24 (!) különböző talajtípus, és választható gumik megnövelt száma (fizikailag tényleg). Playstation 2-re és Xbox-ra jön – Európában szeptemberben, míg az USA-ban novemberben lesz kapható.



COLIN MCRACE RALLY 04



COLIN MCRACE RALLY 04



COLIN MCRACE RALLY 04



COLIN MCRACE RALLY 04





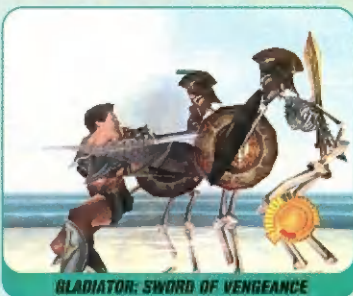
ALIAS



ALIAS



GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE



GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

Acclaimék idei kínolata meglehetősen vegyes képet mutatott: a kihozott címek többsége nem felelt meg a kíváncsiságnak (mint volt a *Burnout 2: Point of Impact* Xbox/GC verziója is – hejji, de jó az a játék még mindig!), néhány cím viszont határozottan ígéretesnek tűnt, szóval most inkább ez utóbbiakra koncentráltunk. Elsőként természetesen az **Alias**-t vetjük górcső alá, több okból is. Egyrészt ez volt az Acclaim legújabb reklámozott és a figyelem középpontjába került játéka, másrészt meg erősen bele vagyunk zúgva a játék alapjául szolgáló kémcasjos tévésztárját, Jennifer Garner-be. Hát a Jóistennek Acclaimék nem masztalózták el a dolgot, és a szokásos „szilánkos történet rugós mindenki állkapcsába” akció-marthaság helyett egy, a *Metal Gear*/Splinter Cell vérvonalból táplálkozó lopakodós-rejtőzködős játékot doboltak össze. A lopkodás mellett persze útnyi is kell néha – a vérekező rész profinak tűnt, rengeteg motion-capture-ölt mozgással, látványos rangyosabb fizika-

melletti szívesebben bök lefelé a hüvelyujjával, mint bármelyik elődje – ergo el kell torlítani a poszt az útból. A *Gladiator* realis, az ókori történelem valós eseményeit közzétevével szemben túllépve a *Sword of Vengeance* erős misztikumot kever a szariba: hőroszunknak nem csak szimpla ellenfelekkel, hanem mindenféle túlvilági teremtményekkel is meggyűlünk majd a boja (a bemutatott verzióban csontvázakat kellett lecsapodni). A játék leginkább brutalitásával tűnt ki a hasonló vagdalkozós anyagok közül: legutóbb a *Mark of Kri*-ben láttunk ehhez fogható mészárlást – aki kap egyet a fejére egy kétkézes kardal, annak bizony kettészak a kobakja, mint a túlerett dinnye, és a végtagok sem maradnak a helyükön, ha egy méretelesebb ütést éri őket. A hullók nem tűnnek el a képernyőről, és a vér is folyik bőségesen: a *Gladiator: Sword of Vengeance* jó eséllyel lesz a cenzorok és a gyerekek lelki épségét aggodó szülők kedvenc céljátéka szeptember végén, amikor várhatóan minden platformra (PS2, Xbox, GC) megjelenik. A Le-

tek, a sikeresen végrehajtott akcióját után szemképrázatos sebességgel rohagunk a pályán, döntjük le a labrúkat az ellenfeleinket, szerezzük vissza a labdát, és végül be a kosár közepébe. Mindhárom platformot megelőzzük vele, de a show-n csak az Xbox és a PS2 verzió volt kiállítva – előbbi abszolút simán futott, a PlayStation változat azonban még több helyen küszködött komoly framerate problémákkal. A játék persze még nincs kész (a fejlesztés felénél tartanak a fiúk), a novemberi premierig lehet még rajta javítani. Összbenyomás: pozitív, igaz, mi már a korábbi verziókat is nagyon csíptük. A *Speed Kings* szintén nem tűnt rossznak első blikkre, de mivel ebben a számban részletes tesztet találtak róla, ezért most inkább átugorjuk – tessék szépen azt elvonnani. Az Acclaim úgy döntött, hogy nekik is felül kell lépniük a nagy alul-illőzött német lehonvált strandröplabdás játéka – fogták hát magukat, és annak rendje és módja szerint lelkőzték a *Team Ninja Dead or Alive: Xtreme Beach Volleyball*-t, az új terem-

egy, a *Jeremy McGrath Supercross* (szintén Acclaim produkta volt, ugye) által meghatározott vonalat követő motorcross-játék. Hatalmas stadionok, iszonyatosan nagy ugratások, rengeteg trükk, szép grafika – kár, hogy csak az Xbox verziót lehetett kipróbálni, pedig jön PS2-re és Gamecube-ra is. A bemutatott verzió gyakorlatilag kész volt, ha minden igaz, akkor az e havi Konzol megjelenésével nagyjából egy időben már ki is jött az ócsán túlsó partján. Mivel az eddig dolgozók vagyunk jobban rácuppanva, ezért a másik versenyjáték, az **XGRA: Extreme-G Racing Association** egy fokkal jobban lekötötte a figyelmünket. Az *Extreme-G* széria negyedik darabja számos újjal hívta fel magára figyelmet: a motorunkra most már egy minig használható alaplegyer van szerelve (ez járműként változik), de persze speciális eszközök is magunkhoz szálíthatunk a pályákon. Aprópá pályák: ezekből van vagy tizenhat, nyolc különféle környezetben – a legtöbbjük nem lineáris, rengeteg elágazás és rejtett út fedezhető fel



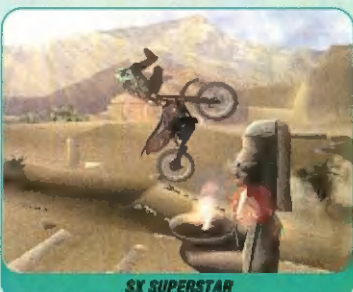
NBA JAM



SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL



SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL



SX SUPERSTAR

val és változatos ellenfelekkel. Grafikaiban okés volt a dolog, Shiny-eknek is valahogy így kellett volna megvalósítani az *Enter the Matrix*-ot, akkor biztos nem csodálunk volna benne ilyen orbitális. A játék sztoriját a tévésztár alkotói dobálták össze (általilag szépen belesimul a sorozatba a történet) a karakterek hangjait pedig az eredeti színészek adták. Az Expan kipróbálható verzió 55 százalékosan volt kész (ezt a fejlesztők mondták), ennek megfelelően még voltak vele problémák (ez leginkább a kamerakezelésben mutatkozott meg), de az október végére kiűzött premierig (PS2, Xbox, GC) még van idő csiszolni rajta. A **Gladiator: Sword of Vengeance** egyetelműen Ridley Scott hasonló témájú filmjének hangulatát próbálja a képernyőre varázsolni: hősünk, az igazságtalanul bebörtönzött gladiátor már épp a Birodalom legismertebb bajnokává (és ismét szabad emberé) válna, mikor a császárt megölik, és a helyére lépő diktátor (a nép sanyargatása

gends of Wrestling III) teljesen hagyományos pankrációs anyagok tűnt, szépen illeszkedve a cég régóta futó szériájába: 70 nagydarab manóval választhatunk, a grafikai motor teljesen újított, új multiplayer módokat kreáltak, és általában az irányítás is kézzre állóbb lett – mivel a sorozat előző darabjaival csak felszínesen foglalkoztunk, hajlamok voltak elhiinni a fejlesztőknek, hogy most már sokkal jobb és szebb az egész, mint az előző epizódokban. Újabb multiplatform megjelenés 2003 utolsó negyedévére (azaz nagyjából november környékére) datálva. A 16 bites időkben bizonyára még sokan emlékeznek az **NBA Jam**-re (akik nem, azok a későbbi PlayStation2 verzióval találkozhatnak): abszolút komolytalan sportjáték volt, ahol a játékosok a realizmusnak hitelt hányva replikáltak a levegőben, és vögdöskét be a (lángoló) labdát a kosárba. Az új inkarnáció ugyanezt nyújtja, csak kökényen felturbózott grafikával. Iszonyatosan gyors a já-

ménynek pedig a szép hosszú **Summer Heat Beach Volleyball** nevet adták. Tizennégy választható karakter, tizenkét pálya (legjobbik a választásban is létező lokáció: Venice Beach Stadium, Flamingo Pier, Emerald Marina, Silver Sands Beach), négy játékmód (Arcade, Exhibition, Tournament, Mini-Games), jól összeválogatott zenéi anyag (Pink „Get the Party Started”), Sum 41 („Summer”), Kylie Minogue („Love at First Sight”), Spring Monkey („Cocacola”), Freshmaka („Hawaiian Shirt”) és a Suburban („Oohwee”) – egy szóval lesz itt minden, mi szemnek-fülnek-ferfieleknek ingere. A röplabdás huncutság még nyáron várható, kizárólag PlayStation 2-re (a SHBV volt az Acclaim egyetlen nem multiplatform játéka). Kellemesen nyálasorgatós anyag, a DOA: XBV szintjét ugyan valószínűleg nem éri el (annak egyetelműen szebb a grafikája), de a csajok azért itt is dögösek. A kiadó két versenyzós címe közül az **SX Superstar** volt a hagyományosabb: ez

rajtuk. Az XGRA az előzőkhez méltóan gyors, grafikaiban pedig egy klasszissal szebb, mint az előző next-gen inkarnáció (az *Extreme-G 3*) volt. Jópofa, hogy a játékosok kapásból kétféle sound-racketet is mellékeltek: a menüben választhatunk a dance vagy rock repertoár között (mindegyik fiz számot vonultat fel). Megszállt platformok: Xbox, PS2, GC, nyári megjelenéssel. Az **Urban Freestyle Soccer** egy újabb túlpörgetett sportjáték (Acclaimék nagyon bírják az ilyeneket): a freestyle esetében azt jelenti, hogy teljesen valószínűtlen helyszíneken (pl. kosárlabdapályák) rúghatjuk a labdát, és a lényeg nem is annyira a gólszerzés, hanem az ellenfél fizikai elhippásán van: minden olyan mozdulat megengedett (sőt ajánlott), amiért valós körülmények között több éves eltiltás járna. Minket elsőre nem vágott oda a padlózóhoz a játék, de azért novemberben (PS2, Xbox, GC) még adunk neki egy esélyt.



SX SUPERSTAR



XGRA: EXTREME-G RACING ASSOCIATION



XGRA: EXTREME-G RACING ASSOCIATION



URBAN FREESTYLE SOCCER





TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



BACKYARD WRESTLING



BACKYARD WRESTLING

## EIDOS

Az Eidos zászlóshajója idén (is) a **Tomb Raider: The Angel of Darkness** volt. Akkor (május közepén) még mindenki azt találgatta, hogy vajon tartani tudja-e a cég a júniusi megjelenést (rengetegszer halasztották, eredetileg tavaly novemberben kellett volna megjelennie), most (június végén) már tudjuk: tudni tartani. Mivel utólagra tavaly augusztusban láttuk a játékot (a londoni ECTS-en), nagyon kíváncsiak voltunk, hogy mit sikerült rajta hegeszteni – akkoriban még ismeretlenül bugos volt, és nagyon komoly sebességproblémákkal küszködött. Az E3-on kiállított verzió még mindig nem volt 100 százalékos meggyőző: a hibák nagy részét javították, de azért maradtak benne érdekes dolgok (rögtön a játék legelején sikerült átgálgatnunk egy véreben – keresztül a poligonobjektumokon – eltűnő Lara babá rögtön hanyatt a dombra), és bizony helyenként a frame/secundum érték is hagyta

pankrátorait – ott. Az összecsapások helyszíne így nem a szokásos ring vagy stadion, hanem teljesen polgári szennyező: az E3-on például egy parkolóban találhattuk egymást. A pályák szabadon mozoghatunk (a játékmenet erősen emlékeztet a klasszikus Dreamcastos Powerstone-ra), és szinte mindent felhasználhatunk fegyverként: a fent említett parkolóban kő-automatát, hatalmas jégdarabokat vágathatunk hozzá az ellenfélhez, felmászhatunk az út mellett parkoló kamionok tetejére, és onnan ugorhatunk rá a szerencsétlen ellenfelekre. A harcrendszer korrekt, a támadásokat szépen kombinálva lehet fűzni és speciális mozdulatok/dobások is akadnak dögivel. A környezet látnivalóan pusztító, akár az ablakokat is betörhetjük az ellenféllel. A kis (3) botok téma ellenére kifejezetten élvezetes volt pólozni a Backyard Wrestlingben – és akkor az Eidos stand közepén felállított ringben tartott csajos bemutatóról (erről bőveges

rens verziót – a különbség vulkanikus mértékű), kidolgozottabb játékmenet (a Deus Ex egyik legnagyobb vonzereje az volt, hogy minden problémára többféle megoldást kínált – behatolhattunk egy épületbe a kádokat feltörve, lopakodva, de ha őr kedvünk úgy tartotta, akkor vadul lövöldözve is – ezt fejlesztik tovább a folytatásban, sokszorosára emelve a lehetőségeink számát), nagyon látványos fizikai motor (a játékba minden objektum úgy viselkedik, ahogy azt a valóságban elvárhatnánk tőle), és az első részről csavarosabb/hosszabb történet várjuk, hogy az agyalságos anyagokra fogékony játékosok kizárólag Xbox-on (és ps2-n) játszhatnak majd vele, PS2-n nem. Várható megjelenés: 2003 ősz. Warren Spector mesterék (azaz az **Ion Storm**) nem csak Deus Ex 2-t hegesztenek mostanság, van nekik egy **Thief 3**-uk is. Az évekkel ezelőtti kőnkremet Looking Glass-től átemelt projekt

vezetői voltak (és társai) körül forog, akik a Los Angeles-i csúsforgalomból akarnak meglovastani egy 26 millió dollár értékű aranyszállítmányt, meghozza három felturbózott Mini Cooper segítségével. Ebből már sejtethető hogy missziókra (ezekből tizenötöt nyomhatunk végig a single player módban) bontott autóversenyről van szó, melyben elsősorban az üldözés/menekülés lesz a hangsúly. A Mini Cooperen kívül vezethetünk majd muscle carokat, vagy akár egy páncélozott teherautót is, sőt, osztott képernyős multiplayer száguldozásra is lehetőségünk nyílik. A játék a film amerikai premijére után kábé egy hónappal, július végén debütál PS2-n Xbox-on és GC-n. A **Legacy of Kain: Defiance**-ről a májusi Konzol hírvirágban már szövegeztünk részletekben – sajna az E3-on sem derült ki több róla az ott leírtaknál – továbbra is november közepére datálják, PS2 és Xbox desztinációval. A másik Crystal Dynamics



DEUS EX 2: INVISIBLE WAR



DEUS EX 2: INVISIBLE WAR



THIEF 3



THIEF 3

némi kíváncsiságot maguk után. A játékról az utóbbi egy évben már mindent elmondunk, ami elmondható (a történet jóval sötétebb, Larát mentora meggyilkolásával vádolják, és a gonosz Alchemistával kell majd felvennie a harcot), így most nem fogunk sokat foglalkozni vele – a részletes kivésést és végigjátszást a Konzol szeptemberi számában olvashatjátok majd. (Némi előzetes: mindenki csökkentse le alaposan a várakozásait, mert a külföldi online szokásai szerint alig valamivel haladja meg a közepes szintet). A **Backyard Wrestling** viszont elég érdekes próbálkozás: mint ahogy azt az Electronic Arts év eleji **Def Jam Vendetta**-ja bizonyította, nem kell feltétlenül hivatalos WWE licenc ahhoz, hogy egy pankrátoros játék sikeres legyen. A Backyard Wrestling egy (Amerikában) rendkívül népszerű videó/DVD sorozat alapján készült: ebben hétköznapi emberek utánozzák a kedvenc

képanyagunk van, az E3 DVD-n meg is nézhetjük – megrendeltem már a saját példányt: :) még nem is beszéltem. Volt ott egy olyan szöveg, hogy...na jó, nem megyünk át szexistába, legyen elég annyi, hogy baromi jól nézett ki a bige. Megjelenés szeptemberben, Playstation 2-re és Xbox-ra. A **Deus Ex 2: Invisible War** renegeteg fejlődött a tavaly kiállított verzió óta – az még gyakorlatilag csak egy techdemo volt, most pedig egy, a befejezéshez közeli állapotban leledző játékot vizsgálhattunk be. Emlékeztető: a Deus Ex első része futurisztikus FPS-RPG hibrid volt, ahol egy nanotechnológiával és implantátokkal felturbózott titkosügynökkel kellett tétet összeesküvésekre fényt derítenünk a nem is olyan távoli jövőben. A folytatás (a látottak alapján) minden tekintetben túlnő az elődön: SOKKAL szebb grafika (az első epizód az Unreal motor első változatát használta, ez pedig az éppen kur-

ugyanazt az Unreal-technológiát használja, mint a DE2, és minden tekintetben követi az elődök csendben lapakodós-sötétből elős hagyományait. Még mindig Garrettet, a mester tolvajt irányítjuk, akinek ezúttal új képességek (zárritítás közben tud jobbra-balra nézelődni például), és új fegyverek állnak a rendelkezésére. Az örök mesterséges intelligenciáját láthatóan felkészítették – ha eloltunk egy lámpát, akkor az arra kószáló strázsa újból meggyújtja azt. Az Unreal motor nyújtotta grafikai előnyök rődásul kitűnően szolgáltak a hangulat (gondolunk itt elsősorban a realizisztikus fény/árnyék viszonyokra). Megjelenés 2003 legvégén, csak Xbox-ra. Az Eidos is vett magának filmlicenst, ak a nyár egyik kevésbé bereklámozott mozijából, a **The Italian Job**ból készítettek játékot. A film története (egyébent remake, az eredeti a hatvanas évek végén futott nagy sikerrel) egy Charlie Crocker ne-

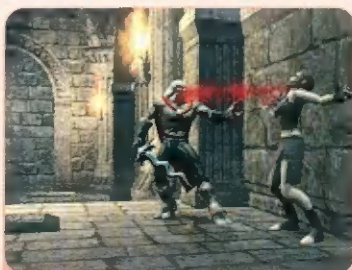
játék, a **Whiplash** sokkal többet mutatott magából: két összeláncolt jó barát (?) Spanz (menyét) és Redmond (nyusz) szöknék a gonosz, állatkísérleteket folytató Genro Corporation titkos laboratóriumából. Nem csak menekülniük kell, hanem elcsozni is, a játék sajátos bóját pont a folyamatos csihuphi adja. Közvetlenül csak Spanz-et tudjuk irányítani, Redmond segít karakter, akli a ravasz menyét a leggonoszabb módokon vet be az örök meglepetésére – így például mérgező kemikáliákba mártja, aztán láncos buzogányt használva csap vele rendet az ellenfelek között – ezzel a módszerrel kombókat is végre tud hajtani. Elborult játék, elborult rajzfilmszerű grafikával, és elborult ötletekkel – minket leginkább Ren & Stimpy kalandjaira emlékeztetett az egész. Októberben lehet rá számítani Xdozon és PS2-ön.



THE ITALIAN JOB



THE ITALIAN JOB



LEGACY OF KAIN: DEFIANCE



WHIPLASH





BACKYARD HOCKEY

## ATARI

„E3 is not real” hirdette az Atari (a múlt számban már szóltunk róla, hogy az Infogrames keresztezte át magát a múlt évben megvásárolt polinás névre) hatalmas plakátja a show-nak áthant adó Los Angeles Convention Center bejáratánál. A költséges hirdetés természetesen az Enter the Matrix-at népszerűsítette – a játék pont az E3 nyitónapján debütált a Matrix Reloadeddel egyetemben. A játékon szerencsére már túl vagyunk (felejtük is el gyorsan) a filmet is láttuk párszor, nézzük inkább az újdonságokat. Betűrend szerint haladva az elsőként a Playstation 2-re szánt **Backyard Basketball** vetünk szemügyre. Az ataris arcok elmondják, hogy a széria NAGYON sikeres, eddig nagyjából 6 millió(!) darabot értékesítettek a gyerekeknek szóló sportsorozat különböző tagjaiból. A kurrens inkaráció a kosárlabda rejtelme-



DEAD MAN'S HAND



DEAD MAN'S HAND



DEER HUNTER

jes, harminc csapatból álló NHL mezőnyt, rengeleg „gyerekverziós” szírból lehet választani (Joe Thomson, Mike Modano, Brian Leetch, Curtis Joseph, Jaromir Jagr, Steve Yzerman, Martin Brodeur, és még sokan mások), a „komoly” sportjátékoknál megszokott statisztikák is ott figyelnek, kétjátékos multiplayer link kábelen keresztül – szintén októberben várható. Nem nézett ki rossznak egyik anyag sem, de őszintén szólva mi már elég régen kinőttünk az ilyesből, utódok meg még nincsenek, szóval érthető, hogy nem voltunk túlságosan izgatottak... A fiatalabb korosztálynak szánt bohóságok után jöjjen valami sokkal komolyabb: a Human Head (Rune) által fejlesztett vadnyugati témájú FPS, a **Dead Man's Hand** pazar szórakozást ígér. A főszerepet egy El Tejon nevezetű párbajhős alakítja, aki korábbi bandáján, a The Nine kódnevű galerin áll kegyetlen bosszút – annak főnöke

lust hozzá Playstation 2-re (konzolon eddig elég kevés ilyen anyag volt). A virtuális állattésztlásra vágóknak vadászhatnak (a címben szereplő szarvason kívül) többféle medvére, oroszlánra, farkasra és még vagy fel tucat élőlényre. A lokációk a valóságban is léteznek: Montana, British Columbia, Maine, Idaho, Mexico, Wisconsin, Tennessee és Colorado hegyei-völgyei-lankáit járhatjuk majd be a játékban, a tizenhét fegyver valamelyikét magunkkal cipelve. (Kooperatív multiplayer is lesz.) Mi elég nagy marhaságnak tartjuk a műfajt (és akkor a megkérdőjelezhető morális tartalomról még nem is beszélünk), két perc után magára is hagyjuk a játék szépségeit boldogan ecsetelő ataris legénykét. Alaposan megnéztük magunknak viszont az egymás mellett kiállított három darab Dragon Ball játékot (Gokut és társait erősen komolyjuk). A **Dragon Ball Z: Budokai 2+**

rozat későbbi részeiben kialakított karakteresebb megvalósítást. PS2-re jön a játék, pontos megjelenési időpont még nincs kiüztve. Szemrevételeztük az első rész (**Dragon Ball Z: Budokai**) Gamecube-os átiratát is: a Kockán szintén hangulatos cel-shaded grafika várja majd a Gokut kolléga rajongóit, a tartalom pedig maradt változatlan: 23 választható karakter, 29 pálya és több mint hatvan kombó lett beleprésselve a (Cube-on) legfrissebb DBZ inkarnációba. Kapunk Dragon Ballt hordozható formában is: a **Dragon Ball Z: The Legacy of Goku 2** a GBA tulajokat fogja boldogítani. A boldogítást most tessék szó szerint érteni: az előző részt nagyon sok kritika érte a rövidsége miatt, a második részben ezt a problémát láthatóan igyekeztek kiküszöbölni. A stílus továbbra is RPG, a játék története hűen követi a rajzfilm-sorozat eseményeit – ezúttal a Trunks, Android, és Cell



DRAGON BALL Z: BUDOKAI



DRAGON BALL Z: THE LEGACY OF GOKU 2



FUGITIVE HUNTER



FUGITIVE HUNTER

ibe vezet be a gyereköket, több mint negyven választható karakter közül válogathatjuk össze a háromfős csapatunkat (ezek között 11 NBA sztár „gyerekverziója” is megtalálható, olyan urak adták a nevüket a játékhoz, mint Tim Duncan vagy Kevin Garnett), 29 NBA csapat mezét ölthetjük magunkra, speciális mozgásokat alkalmazhatunk (ilyen pl. a „Jackpot Shot” vagy „Super Dunk”), négyen nyomhatjuk multiplayerben, sőt, a specifikó handicap mód segédelmével (mikor is az egyik csapat kezdeti előnyököt kap a másikkal szemben) még a szülők is kiegyenlített módon nyomulhatnak a fiatalabb korosztály ellen (elképzelték, hogy inkább nekik lenne szükségük előnyre a kontrollor-virtuóz fiátságával szemben). Októberben várható. A **Backyard Hockey** ugyanez, csak jégkoronggal és GBA-ra: licencelték a tel-

ugyanis csúnyán elurulta őt. A megszokott lövöldözésen kívül kalandelemek is tartják a játékokat – így például pókereshetünk, vagy a sajátos „legend” szisztema segítségével hírnévre tehetünk szert – minél híresebbek/hírhedtebbek leszünk, annál több speciális trükköt és lövést tudunk megtanulni. A vizuális talpalávalóról a legutóbbi Unreal technológia gondoskodik – a látványra tehát nem nagyon lesz panasz (piszkos hangulatos kültéri helyszíneket vonultat fel a játék, ezek megjelenítéséről egyébként egy külön grafikai modul, a „Semi Presistent World” gondoskodik.) Többjátékos mód természetesen lesz, osztott képernyőn és Xbox-Live-on keresztül eshetünk majd egymásnak idén ősszel – exkluzív a Dobocon. Azt hittük, hogy a vadászós játékok végképp kipusztultak a képernyőkről – tévedtünk. Az Atari **Deer Huntere** ezt a stí-

sojna nem lehetett kipróbálni (csak egy trailert mutogattak belőle), a fejlesztők (az első részt tető alá hozó Dimps dolgozik ezúttal is) viszont szívesen beszéltek róla: ezúttal nem lesz hagyományos értelemben vett sztori mód, a játék elején egy négy karakterből álló csapatot kell választanunk (az összes jelenléti szereplő físzletet teszi), és velük kell összegyűjtenünk a hét sárkánygyömböt, mielőtt az ellenséges csapat megszerezne azokat. Mászalni egy nagy térképen tudunk (ez körzetekre van osztva), ha olyan mezőre lépünk, ahol ellenfél tartózkodik, indulhat a bumyó – nem csak minket emlékeztet a dolog a hagyományos körös taktikai RPG-kre. A grafikai stílus maradt a régi (továbbra is cel-shaded vizuális megjelenítést használnak), de a rajzstílus változott, a fejlesztők megpróbálták átvinni a Toriyama mester által a so-

ságokat játszhatjuk végig. Csapatunkat négy szereplő közül összeválogatva (szerepelnek: Piccolo, Trunks, Vegeta, és Goku) vágunk neki a kalandoknak – az első átlomás West City lesz, de a későbbiekben számos ismert helyszínt (Capsule Corporation, Master Roshi's Island, Kami's Lookout, Cell Games Arena) felkereshetünk még. A játék már kijött az USA-ban (június végén), de mi is nagyon szeretnénk belőle egy példányt... A **Fugitive Hunter**ről már volt szó egy korábbi Konzolban, a feledékenyek számára azért gyorsan összefoglaljuk, hogy miről is van szó. A közeljövő Amerikájában Fugitive Hunterek külön szakmai szervezetbe (CJFR - Criminal Interdiction and Fugitive Recovery) tömörülnek, hogy onnan kitámadva ránkassák a törvény magasságos színe elé a bűnözői toplistát benépesítő hölgyeket és urakat.



FUGITIVE HUNTER



KYA: DARK LINAGE



KYA: DARK LINAGE



MAGIC: THE GATHERING: BATTLEGROUNDS





MAGIC THE GATHERING: BATTLEGROUND

Jake Seaver a krémek krémje, a csúcs-fejvadász (Navy Seal múlttal és erős hazaszeretettel megáldva) jelenleg éppen bosszú-üzemmódban: a gonosz terrorista bácsik (származási hely: Közel-Kelet, természetesen) jól felrobantották a fenti említett szervezet főhadiszállását, és most valahogy elő kéne keríteni a tűzre rossz fát pakolókat. A veretes háttér nagyon téveszen meg senkit: a játék FPS, ahol leginkább az ellenfelek hűvös halomba lövésén van a hangsúly, nyomozni/gondolkodni sokat kell majd. A megjelenési időpontot folyamatosan tologatják (korábban úgy volt, hogy már tavasszal kijön), jelenleg 2004 januárjára várjuk, Playstation 2-re. Az Eden Studios bosszorkönyvnyájában készülő **Kya: Dark Linage** a PS2-es akció-kalandok népes táborát erősíti majd. Főhősnőnkkel egy átok nyomán gonosz wollenekké (arrafelé így hívják a farkasembert) változt, amőgy roppant békés fajt kell visszakonvertálnunk



MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

szabályainak ismertetésébe most bonyolódunk bele (megtelne vele az újság) legyen elég annyi, hogy varázslók csatájáról szó, rengeleg mágiával és még több megidéhető lényvel. Ahogy kibogoztuk, a Battlegrounds single player kampánya (ez hat fejezetből áll, egyenként 15 küldetéssel) tulajdonképpen párbajok rozata – a varázslócsata roppant kávényas, az őt szféra valamelyikéből választott mágiákkal nyomorgathatjuk egymást, mozoghatunk pályán, szörnyeket idézhetünk meg (ezeknek külön lehetnek speciális tulajdonságaik), tárgyakat használhatunk – szóval egyszerű a dolog, de az eredeti játék rajongói biztos könnyebben átlátják majd az egészet, mint mi a kiállás forgatógában. A fejlesztők külön kiemelték az Xbox-Live támogatást – helyesen, mert egy ilyen játék valóban üvölt a netes multiplayerért. 2003 novemberében várható, csak Xbox-ra. Az Atari kihozta egy régi ismerősünket is: **Mission Im-**



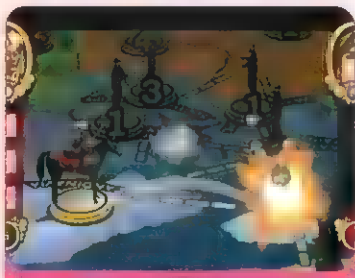
MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

sokat tologatták mér ahhoz, hogy hinni lehessen az uraknak :-). A Risk roppant érdekes próbálkozás: a klasszikus táblás stratégiai játékot értelmezik át PS2-re. (Ez egyébként újabb Hasbro licenc, a Magic the Gathering jogait is ők vásárolták meg Atariék.) A grafika ebben az esetben másodlagos, a lényeg a szintizszo stratégián van: három módon (Classic Risk, Mission Risk és Capital Risk) játszhatjuk a játékot, sőt, igény szerint a szabályokat is megváltoztathatjuk. Mint minden táblás játék, a Risk is elsősorban társas szórakozás: Playstation 2-es változat hat emberi játékost és 10 AI playert támogat – akár keresztül is egymásnak ugorhatunk majd. Napra pontos megjelenéssel tudunk szolgálni: a Risk idén szeptember kilencedikén kerül a boltok polcaira. Valószínűleg nem lesz zajos siker, de a próbálkozás mindenképpen figyelemre méltó: végre valaki némi klasszikus izt kever – egyre inkább butuló/egyszerűsö-



MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

vet követő anyag, intelligens csapatmunkával és ravaszul bujkáló ellenfelekkel. A fejlesztés még igencsak gyermekcipőben jár (204 nyarán fog megjelenni a játék), a fejlesztők ígérete szerint szuper mesterséges intelligenciával és élvezetes multiplayer módokkal leszünk majd gazdagabbak jövő ilyenkor – úgy legyen. Az Enter the Matrix mellett az Atari másik nagy filmcence a **T3: Rise of the Machines** volt. (Nem bírjuk megállni, hogy le ne írjuk: a játék pécés tesztverzióját, a T3: War of the Machines-t a magyar Clevers fejlesztte.) Egy két pályás demót lehetett kipróbálni belőle (plusz bemutatott egy jó darva renderelt intro animációt is, ami csak úgy árasztotta gőből a Terminator-feelinget), a fejlesztés NAGYON korai szakaszából származott. Anyi minden esetre kiderült, hogy a játék nagyjából követi a film eseményeit: az első pályán John Connort kellett kiszabadítanunk egy nagy fémketrecből, aztán beugrott a TX (ő új, minden



RISK

eredeti formájukba, és segíteniük kell nekik a falujuk újjáépítésében. Kya alapból többféle támadást ismer – ahogy levett egy wolfent, az visszaváltozik emberre, és nekiáll építeni a falut. Ez nekünk azért jó, mert a fejlődő falu bővülő kinalatú boljaiban tudunk magunknak új speciális mozgásokat vásárolni – ezekkel pedig egyrészt még több wolfent változtathatunk vissza, másrészt pedig eddig elérhetetlen területeket is megnyithatunk. A játék közel 50 küldetést vonultat fel, ezekből 30-at kell teljesíteni a fő sztori vonal végigjátszásához, a többi opcionális mellék-misszió. Aranyos tartalom, jópofa grafika, a rövid bemutató után pozitív benyomásokkal távozunk. Novemberben jön, kizárólag Playstation 2-re. A **Magic the Gathering: Battlegrounds** 1993 óta sikeres futó kártyajátékot értelmezi át Xbox-ra. A Gathering



RISK

possible: **Operation Surma**-ról valamikor nagyon régen (talán nyáron?) már írtunk egyszer, 2002 év végén kellett volna megjelennie, ehhez képest most is ott átváltozott a cég standján. Emlékeztető: Ethan Hunt legújabb kalandjában egy ICEworm kódnevű mikrochip felkutatása lesz a feladatunk, amivel birtokosa kedve szerint közlekedhet ki-be a világ jelentősebb biztonsági rendszereiben. Hunt kolléga (Tom Cruise most adta arcát polygon megfelelőjének, annyira mély bukszája úgy tűnik nincs a francia uraknak) tizenkét lehetetlen küldetésen keresztül lopakodik, használ érdekes műtűroket (mini-kommunikátor, kézi scanner), és persze átláthatókat – a Közel-Kelettel Rómán át Kelet-Európáig. 2003 második felében lesz a miénk, PS2-ön és Xbox-on (a megjelenési dátumot azért erős kétségekkel kezeljük, túl



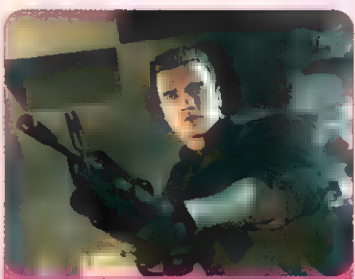
SHADOW OPS: RED MERCURY

dő játékkínálatba. A **Shadow Ops: Red Mercury** újabb Unreal motoros FPS, ezúttal Xbox exkluzív. A játékban a Delta Force aszlopos tagjaként megakadályozunk egy ellopott orosz nukleáris robbanót (ő lenne a Red Mercury) bevetését. A Shadow Ops-ot fejlesztő Zombie Studios a filmszerű élményre törekszik: ezt sok in-game animációval és filmes forgatókönyvirok bevetésével próbálják elérni. A Hollywoodból importált író bűcsi a jelek szerint jó munkát végeztek, Expón mutogatott első (szíriai) küldetés végén ugyanis szépen felrobban az atombomba – aztán ugrunk egyet (vagy két pot) hátra az időben, és most már tudjuk, hogy mit is kell megakadályoznunk – szokatlan elbeszélésmód egy játéktól. A SO: RM minden más porciáját tekintve egy látványos, „lőjünk agyon kétszáz terrorista” játékmene-



SHADOW OPS: RED MERCURY

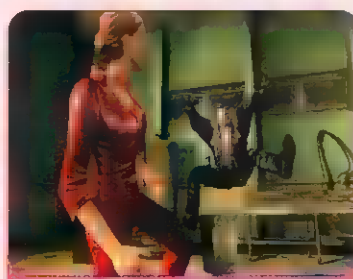
eddig modellnél fejlettebb terminátor néni, ugye), és beindult a polozkodás – erről inkább mondunk vélemény, mert a karakterek jó néhány animációs fázisa hiányzott (azaz: marha hülyén mozogtak), ennek alapján kár lenne negatív következtetéseket levonni. A másik pálya a jövőben játszódott, ahol Terminátor barátunk egy Skynet bázison irtotta az egykori kollégákat – viszont nem nézett ki rosszul. A hírek szerint még idén ki szeretnék hozni (még hozzá novemberben), minderre, ami csak él és mozog – a „nagyplatformok” mellett GBA verzió is készül. A Matrix-fiasok után igazán itt lenne az ideje, hogy Atari végre csak fejtehetőnek tekintse a filmcencet, hanem egy normális játékot rakjon le a rajongók elé az asztalra – alapanyag egy Terminator film esetében bősegesen megvan hozzá!



T3: RISE OF THE MACHINES



T3: RISE OF THE MACHINES



T3: RISE OF THE MACHINES



T3: RISE OF THE MACHINES





FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES



FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES



FINAL FANTASY XI



FINAL FANTASY XI

Square-Enix-éknél idén az volt a nagy meglepetés, hogy egyáltalán nem volt semmiféle meglepetés. A kiállított játékokat már ismertük, jó részük már túl volt a japán premier-jén – a titokban Final Fantasy XII képekre/videóira/információira áhító szurkolókat csalódottan vetkelt tudomásul, hogy valószínűleg Tokióba kell majd utazni ahhoz (Tokyo Game Show szeptemberben), hogy igazi újdonságokat lásson az ember a frissen egybekelt két japán fejlesztő/kiadó legendától. Mi mégis megszavaztunk egy (külön) oldalt a Square-Enix-nek, tettük ezt elsősorban azért, mert itt a kiadó alkalom, hogy kicsit összeszedjük/kiegészítsük azt a rengeteg információmárcsát, amit utóbbi egy évben a Square/Enix játékokról elhittettünk. Most elsősorban azokkal a játékokkal kívánunk foglalkozni részletesen, ahol korábbi képekhez/infókhoz képest valami pluszt is kapunk a helyszíni bemutatótól. A Nintendo szekcióból ezért direkt hagy-

külső területeket ugyanis mérgező gáz borítja, és csak a csapat egyik tagjánál van a semlegesítésére alkalmas tárgy (ez meghalozott területen védő aurát von a társaság köré), így a banda kénytelen együtt maradni, sőt, megvédeni a támadásoktól a tárgyat cipelő csapatátársat. A harc valósidejű, és leginkább a klasszikus Gauntletre emlékeztet – inkább a gyorsaságon és a reflexen van a hangsúly, mint a taktikai megfontoláson és a stratégián. A Crystal Chronicles ebben a tekintetben jelentősen eltávolodik a FF széria által képviselt vívonalától: a fejlesztők ezt nyíltan vállalják, hogy a CC nem hagyományos FF játék, hanem egy akció-RPG, ahol igen nagy hangsúly van a műfaj meghatározás első elemén (gyk: az akción). Varázsolni is tudunk persze – is real-time megy, a kezelést szerencsére bonyolították túl, egyszerűen tudunk harc közben válogatni a mágiafűzöt, és gombnyomással tudjuk használni azokat. Grafikai téren sincs nagyon mire panaszkodni: a környezetet jól sok poligonból áll, a karakterek jól néznek ki (érződik rajtuk az „FF-sti-

nosz szörnyek konfliktus) borzalmaival piheni ki. Az összecsapások óta eltelt idő arra volt elég, hogy az emberek kezdjék elfeledni a fejük fölött tornyosuló fenyegetést. A gonosz azonban újra felüti a fejét, hősökre van szükség sürgősen... A hősök természetesen mi leszünk, és a játék elején rögtön a faj/foglalkozás választás problémájával találjuk szembe magunkat. Fajokból eddig öt vált ismert: Hume (ezek gyakorlatilag emberek), Tarutaru (kinézetük tekintve hobbit/elf keveréknek tűnnek, és leginkább a varázslatok terén jeleskednek), Elvaan (igen, ők emberek), Galka (hatalmas, szőrös lények, akik rendkívül módon vonzódnak a technológiához, s mivel fizikai jegyeiket minimálisan öröklötték csak az utódaitra, rendkívül sokféle variáció létezik belőlük). Foglalkozásból megint csak jó sok van

takodni), vagy varázsolni. Rengeteg minden lehetne még leírni az online FF inkarnációról (politika, hatalmi szövetségek, mágiarendszer), de ezt nem itt és most fogjuk megtenni – talán valamikor össze szentelünk még helyet a dolognak. Jövőre már mi is NAGYON szeretnénk vele játszani... A Drakengard csak címében új – a korábban már általunk is említett Drag-On Dragonon amerikai/európai elnevezéséről szó. A Drakengard világában két erő harcol egymással (a Birodalom és a Konföderáció). Hősünk, Kyme, egy piciny királyság trón-várományosa – egészen addig, amíg a Birodalom le nem rohanja az országot. Kyme szüleit lemeszárják, húgát elrabolják (ak: a kislány az istennővé válás jeleit kezdte mutatni), hősünk meg ott marad egyedül bosszúra szomjazva. Kyme a gyors megoldást választja: szövetséget köt a hatalmas Voros Sárkánnyal (leket cserélnek), akiknek szintén a birodalmiakra fáj a foga – felpatán a hátára, és már indulhat is a gonoszok kiirtása, ad extremum letum, vagyis az irmagiukig. A



FINAL FANTASY



DRAKENGARD



DRAKENGARD



FINAL FANTASY X-2

tuk ki a Final Fantasy: Crystal Chronicles-t – erről ugyanis itt és most fogunk részletesebben írni. Az FF: CC ki-probálható állapotban kellett megérkeznie idei E3-on, egy három pályás (Tida Village, River Bell Path, és Veo Luce Sluice) demót lehetett alaposabban szemügyre venni. Rögtön felüti a GBA-GC konnektivitás: a Gameboy nem csak szimpla irányítóként funkcionálhat a játék alatt, hanem vizuális kezelőpultként is. Az egyik játékos látja a térképet, a másik a szörnyek statisztikáit böngészi, a harmadik pedig a csapat által cipelt cuccok között turkál – ergo tisztességesen ki van használva a kis szerkenyű. Aprópó, csapat: egyszerre négyen nyomulhatunk kooperatív üzemmódban – bennünk rögtön felmerült kérdés, hogy mi akkor, ha négyen négyfelé akarunk menni. A Square-Enix-nél módon oldották meg a dologt: ehhez lehet négyfelé menni, csak érdemes, mert gyors elhalálozás lesz a vége. A

lus”), ellenfelek közül pedig leginkább a méretebb szörnyek nyugoztak le minket – a bemutatott egyik főszörnye (egy hatalmas rókaféleség) páncélján olyan szépen tükröződött a környezet, hogy még mi is csettintettünk egyet (pedig ritkán csettintünk :) A Crystal Chronicles nagyon korrekt kis játéknak tűnik – lehet, hogy nem lesz minden FF fan kedvence, de kétségtelenül respektálható része a szériának. November elején jön, kizárólag Gamecube-ra. Az FF-sorozat eddigi egyetlen, kizárólag online játszható darabjára, Final Fantasy XI-re még várnunk kell egy picit: a tervek szerint csak 2004 elején lesz megvásárolható USA-ban (és akkor hol van még Európa!). Lássuk, hogy mit kapunk az FF-univerzumban játszódó MMORPG-től. Először is: a világot Vana'Dielnek hívják és a jó FF-es hagyományokhoz híven minimális köze van az előző részek univerzumához. Vana'Diel egy hatalmas háború (a szokásos jófiúk Vs. go-

– működésében rendkívül módon hasonlít a korábbi FF-ek job-rendszeréhez. Szabadunk öt gyorsan a foglalkozásokon: warrior, monk, white/black/red mage, thief, bard, beast master dark knight/paladin, ranger szerepelnek a listán. Az FFXI harcrendszere valósidejű: barangolsz az erdőben, meglátod a szörnyet: az első dolog az lesz, hogy kiválasztod célpontnak, aztán elugró szub-menüből támadást/cselekvést választasz. döntheted el, hogy fizikailag akard-e megütni (lekkor rárohansz, és automatikusan elkezd csapkodni), a támadási sebességed és a találati arány a karaktered tulajdonságaitól és fegyvered fajtájától függ), távolsági fegyvert használsz (itt különösen fontos a célpont megfelelő kiválasztása, hiszen csak a megfelelő távolságban kalbászoló ellenre tudunk nyilazni, a közelebbiektől már tusakodni leszünk kénytelenek), tárgyat használni (a csata alatt is tudsz inventory-ban tu-

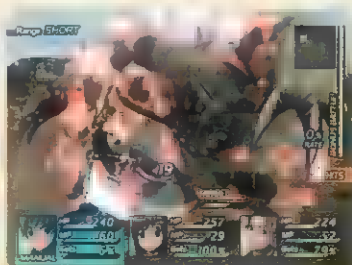
Drakengard látványos akció-RPG, hatalmas földi csatákkal (Kyme minimum tucatnyi ellenféllel harcol egyszerre), és adrenalin pumpáló légi harcokkal (ilyenkor a sárkány hátáról pusztítjuk a földön kóricáló ellent, vagy a levegőből támadó sárkányokat). Megjelenés: 2004 tavaszán, kizárólag Playstation 2-re. Kint volt még a Final Fantasy X-2 (megjelenés: 2003 november), az Unlimited SaGa, a Sword of Mana, a Final Fantasy Tactics Advance és a Star Ocean: Till the End of Time (2003 szeptember) is: ezekről NAGYON sok volt korábban, szinte mindegyik meg is jelent már (jó ideje) Japánban, Unlimited SaGa-ból már angol nyelvű verzió is van (Veres mester szeptemberi számban érkezik majd róla), így engedelmekkel nem írjuk le még egyszer azt, amit egyszer már leírtunk róluk – tessék fellapozni elmúlt felv. hírvetait.



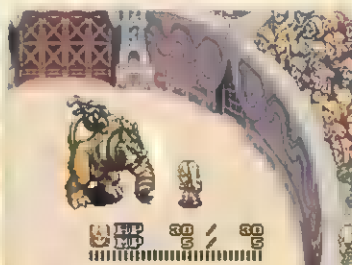
UNLIMITED SAGA



FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

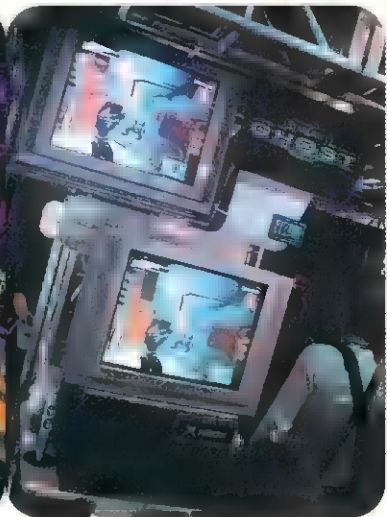
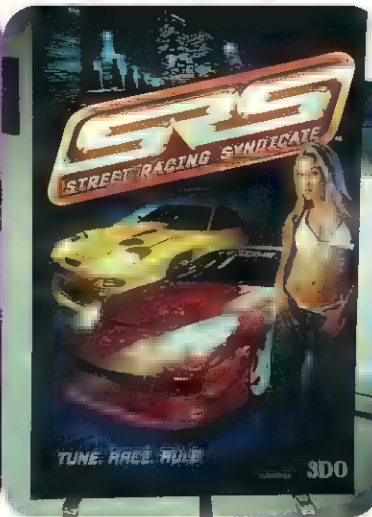


STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME



SWORD OF MANA





AXLE RAGE



AXLE RAGE



FOUR HORSEMEN OF APOCALYPSE



FOUR HORSEMEN OF APOCALYPSE

## ...ÉS AMI KIMARADT.

Hiába szántunk idén közel 50 oldalit (két számon keresztül) az E3 eseményeinek bemutatására, még ebben a terjedelemben tudunk minden egyes kiállítónak külön oldal szentelni. Jöjjen hát egy ökológiai összefoglaló azokról a cégekről, akik nem hoztak ki 8-10 (konzolok) játékot az expóra – ez persze még nem jelenti azt, hogy ne találnánk nekik érdekes címet ■ kiállításukban. Íme:

Orosz kiadó (TC) orosz fejlesztő (Akkella), és egy vagány játék PlayStation 2-re: **Axle Rage**. A játék címe egyben főszereplő is: Axle egy poszt-apokaliptikus nagyvárosban (Nailsdale) kúrt a titokzatos szer, ■ „myra” eredete után. Mivel hősünk civilben egy motoros banda (a No Dice) főnöke, rengeteg motoros akcióra számíthatunk. A motorról le lehet szállni – ilyenkor puszta kézzel pofozko-

dószeres felszerelésének. Abaddon alaplegyere egy dupla kard – ezt a játék során különféle mágikus pluszokkal ruházzuk majd fel. Hősünk amúgy is ■ kétféle megoldást kedvel, azaz lövőfegyverekből is inkább a mindkét kézben cipelhető verziókat preferálja. Az akcióreszek erősen a az alap lövöldözésen és kardos vagdalkozáson kívül speciális mozdulatokra is képes (az egyik legcso- labb: ■ két kardját keresztbeve felfogja ■ felé irányított lövedékeket), ■ a „Wrath of God” csik felhője után még a Mortal Kombat szériát idéző kivégzéseket is végre tud hajtani. A játék a hírek szerint igen nagy költségvetéssel készült, ezt bizonyítja az is, hogy Abaddon koma hangját Lance Henriksen (Aliens, Millennium) fogja adni. A Four

Horsemen, ha ütik/vágjuk/lövik az ellenfelet – harcolni tehát ■ csak tanácsos, hanem egyenesen kötelező. A játék PS2-ön 2 játékos, míg Xbox-on ■ Gomecube-on négy játékost támogató osztott képernyős multiplayer opciót is kínál. A **Street Racing Syndicate** felett szintén a 3DO bábáskodik: a gyermek nagyon szépek, csinosnak, és erőlködésnek tűnik. Versenyzhetünk Philadelphiában, Miami-ban és Los Angelesben, licenccel kocsikat tuningolhatunk és törhetünk szanaszét, fogadhatunk pénzben, vagy akár a saját autónkban is. A versenypályák nem korlátozódnak előre meghatározott szakaszok: ■ a **Midnight Club** f-ház hasonlóan itt is letérhetünk ■ optimálisnak mondott útvonalról és mellékutakon átsöpörve próbálhatunk meg a többiek elé kerülni. A fejlesztők (az **Eutechnyx**) láthatóan leginkább az autómódell ki-dolgozására koncentráltak: ezek valóban szépek, de a

ők: Thaiföld, Izland, Amsterdam ■ a Grand Canyon – ez utóbbi mondjuk érdekes, legutóbb csak bazi nagy sziklát láttunk arrafelé), lucatnyi választható versenyző – ■ változatosságra valószínűleg nem lesz panasz. Indulhatunk a versenyeken egyedül, de lehetőségünk lesz csapatok alkotáására is (ilyenkor állítógazd vezeti parancsokat adhatunk majd a csapattársaknak verseny közben). A fejlesztők a víz-effektet dicsérték sokat; az szerintük ugyanis nem csak hogy realisztikus, de a environment-mapped bump-mappingnak köszönhetően marha látványos is – ■ hullámok például saját árnyékot vetnek, és csillognak a napsütésben. Nem csak a gyorsaság számít: a magas pontszámok eléréséhez trükköket is végre kell majd hajt-nunk. A játék teljes mértékben használja ■ Xbox-Live-ot, egyszerre nyolcan szelhetjük majd ■ virtuális habokat a neten keresztül. Várható megjelenés 2003 végén, kizáró-



FOUR HORSEMEN OF APOCALYPSE



JACKED



JACKED



STREET RACING SYNDICATE

hatunk. Stílusos 3D person akciójáték, igen kellemes grafikával és jó történettel – ■ oroszok már spájzban vannak (nem nagyon láttunk eddig orosz konzolos fejlesztést – tessék hozzácsókolni ■ dologhoz, az orosz urak a pécés piacon már tarolnak, két-három év múlva már nem unikumként fogunk beszámolni egy ilyen játékról).

A 3DO idén három játékkal jelentkezett: a **Four Horsemen of Apocalypse**-ről (PS2, Xbox, GC) korábban már írtunk, imho! némi emlékeztető: a Four Horsemen főszereplője Abaddon, a bosszúálló angyal, akinek napi feladatai közé tartozik a pokol kapujának őrzése. Most kúrárnia kell: Földön elszabadult ■ cimben is említett négy lovas, akik (természetesen) a világ végét hivatottak előidézni. Arkangyalunk ezt ■ nézi jó szemmel és nekiáll a négy rettenet, és ■ hozzájuk csapódott démonhordak

Horsemen NAGYON véres és sötét játéknak ígérkezik, valószínűleg ezt fogjuk a hat éves öcsike kezébe nyomni korcsosnyokor ajándék gyanánt (jobb okból sem, de erről majd később). A **Jacked** (PS2, Xbox, GC) motorverseny, de abszolút ■ a megszokott módon. Tizenkilenc pályán versenyzhetünk (három fő környezetben: sivatag, dzsungel, város), és ■ versenyek megnyerésén kívül az ellenfeleink fizikai leamortizálásával is tördőlnünk kell. Bizony, leginkább a klasszikus **Road Rash**-re emlékeztet ■ játék, csak itt jóval durvább fegyverekkel (sörétes puskák, lángszórók, bazookák) eshetünk neki a sporttársainknak. Ha valakit kiűrtünk a nyeregből, akkor elvehetjük a motorját – ha ezzel célba is sikerül érnünk, akkor miénk moci, állíthatjuk is be ■ garázsba. Fontos szerepet játszik még a nitro-méter (ez ■ is ■ szuper sebességek elérését szolgálja), ami akkor

pályakra/környezetre még ráfér némi csiszolás. A vezetési modell skálázható: az igazi hardcore arck kikapcsolhatunk minden rásegítést a realizmus érdekében, míg ■ kevésbé elszánt virtuális utcai versenyzők maradhatnak az arcade stílusú irányításnál. Jöjjen ■ feleleves: mint láthatjuk, egyik játékhöz sem írtunk megjelenési időpontot. Ennek oka az, a 3DO az E3 után két héttel csódot jelentett, az alkalmazottak java részét elbocsátották – ■ nagy múltú cég tehát valószínűleg hamarosan örökre bezárja a kapuit. A fejlesztés alatt álló játékok értékesítéséről éppen most folynak ■ tárgyalások, a hírek szerint ■ Street Racing Syndicate-nek van ■ legnagyobb esélye a túlélésre.

Az angol Argonaut által fejlesztett **Carve** ■ jet ski-versenyzős játékok táborát gazdagítja. Licenccel vízi motorok, huszonhét pálya (javarészt a valóságban is létező lokáci-

lag Xbox-on. Argonaut tudóság, keltes szakasz: **Powerdrome**. Az eredeti Powerdrome 1988-ban jelent meg (Amigára és ATARI ST-re – akkoriban még csak egy ember, Michael Powell állt ■ játék mögött), és gyakorlatilag megalkotta ■ futurisztikus versenyjátékok műfaját. Tizenöt évvel később ismét Powell vezeti a fejlesztőcsapatot – a cél most ■ zsáner megújítása. A távoli jövőben az is tenálódta nép ■ Powerdrome-mal szórakozik: ■ galaxis minden tájáról összesereglett versenyzők iszonyatos sebesség elérésére képes lebegő járműveket, úgynevezett Blade-eket meglovagolva küzdenek ■ dicsőségért (és ■ hatalmas pénzdíjakért). Összesen 24 versenypályán próbálhatjuk ki magunkat, nyolc féle környezetben (szub-trópusi óceán, éppen terrorfelmérés alatt álló gyűrű-világ – furcsa helyszínekben nem lesz hiány!) csapva össze a nyakunk-



STREET RACING SYNDICATE



CARVE



CARVE



POWERDROME





POWERDROME



ICE NINE



ICE NINE



ICE NINE

ban lóhóló konkurenciával. Az Argonaut sheffild-i stúdiója saját motort fejlesztett a játékokhoz: nézzétek csak meg a képeket), és bevallásuk szerint az izgi egyjátékos bajnokság mellett leginkább az online multiplayerre kívánnak koncentrálni. Megjelenés valamikor 2003-ig, PlayStation 2-re és Xbox-ra.

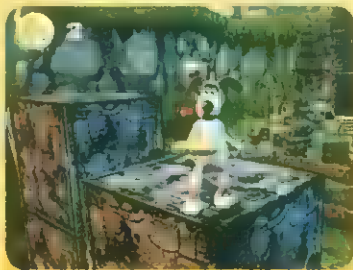
Az Ice Nine a Bani! sajátos próbálkozása az FPS műfajban: a játék eredetileg filmadaptációnak indult (a The Recruit című közepes képes filmpozszt szolgált filmes alapul – Al Pacino-t és Colin Farrellt felvonultatva alkotást pár hónapja a magyar mozi is vetítette), de aztán mégsem az lett belőle, csupán a sztori emlékeztet nagy vonalakban a film történetére. Egy Ice Nine vezető szuper-vírust kell bekeríteniük, miközben kettős ügynökként a CIA és a Xu (nagyon gonosz kínai terrorista-organizáció) között hozza-vissza az információkat. A játék egy jó hosszú

tember közepén várható, PlayStation 2-re. A Bani! másik kiadott játéka a Wallace and Gromit volt. Mű nagyon komoly a gyurmafilm sorozat (aki esetleg ismerné Nick Park klasszikusait, s sürgősen pótolja – Wallace kalandjainak ismerete nélkül nem teljes az emberi élet :) kissé feltűnik is, hogy jól eltalálják majd a játékvezető – hála Istennek – első benyomásainak ennek teljesen ellentmondanak. A minőségére már a fejlesztők személye – garancia: a játékot a David Braben (a klasszikus Elite megalkotója) által tulajdonolt Frontier Development készíti. Klasszikus platformjátékkal van dolgunk: a Feathers McGraw (ő egy pingvin, a sorozat The Wrong Trousers nevezetű epizódjában szerepelt először) el foglalta a helyi állatkertet, és elrabolja az összes állatkészőket, hogy az általa létrehozott gyémántkészítő géphez használja fel őket – alapanyagként. Wallace & Gromit feladata természet-

Corners of the Earth igen finom horror játék lesz: a Headfirst által fejlesztett saját szemszögű kaland H.P. Lovecraft Chulhu mondatok köré alapszik. A játékban magándetektív, név szerint Jack Walter alakítja, megközelíti a múlt század húszas éveinek legelején. Jacket egy titokzatos, kultisták által uralt ház kivizsgálásával bízzák meg. Hősnünk belép a házba, elindul az alsó szintek felé, és hamarosan olyan felfedezést tesz, ami majdnem az örületbe kergeti... A Headfirst nagyon intelligensen közelített a kultikus anyaghoz: nem csináltak belőle ostoba, szörnyesszörűs, hentes-kövöldözös játékokat, hanem inkább a mindenkiben ott bujkáló tudatalatti félelmekre, és a réstől minél hitelesebb megjelenítésre alapoztak. Jacknek hallucinációk lesznek, szédül, elhomályosodik a látása, fu... hangokat hall – a egyszerű vizuális megvalósításnak köszönhetően mindezt látjuk a képernyőn a saját

con kívül rejtőzködési képességeit is igénybe veszi majd a zergek ellen folytatott háborúban. A játékot a Blizzard a Vampire: Masquerade-ról elhíresült Nightstalker karöltve fejleszt, a megjelenési időpontot pedig folyamatosan tologatják – jelenleg 2004 első negyedévére várjuk. Mivel eddig nem jelent meg pontos célplatformot a játékkal kapcsolatban, ismét felröppent a pletyka, hogy Xbox-exkluzív lesz – ezt azonban sem a Blizzard, sem a Microsoft erősítette meg (azaz valószínűleg nem igaz).

Nagyon fut mostanság az ókori gladiátoros téma: a Lucasarts kökemény akció-RPG-t készíti (Gladius), az Acclaim misztikus-darabolós 3D person akció-kalandot, a CDV pedig pörgős akciójáték formájában kívánja feldolgozni a korszak brutális szórakozását. A Vultures-ben egy ifjú gladiátor alakítunk majd, a cél természetesen ellenteleink minél kényesőbb módon véghezvitt lekasztása, és



WALLACE AND GROMIT



WALLACE AND GROMIT



CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH



CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

kiképzéssel indul (ez is a film maradványa), aztán vehetjük csak bele magunkat a kalandok közé. Mivel kémes játékról van szó, a fejlesztők nem bírták kihagyni a lopkodós elemeket sem: ha valakit csendben, hátulról és vérengzés nélkül intézünk el, akkor felvehetjük a ruháját – ez utóbbi egyébként elég jó ötlet, minket a Hitmanben is zavart leginkább, hogy a kilyuggatott egyenruhájú strázsa uniformisát szó nélkül elfogadják az örök – nem látják, hogy össze van vérezve? :) Az Ice Nine kevés játékok egyike, mely támogatja a PS2-höz kapható USB headsetet (ez a SOCOM megfelelő kiadáshoz is jár, ugye). A fejhallgató két célt szolgálhat: egyrészt zen keresztül kapjuk a utasításokat misszió közben, másrészt pedig (ha sikerült valakitől elkoboznunk egy adóvevőt) ellentelek rádiós társalgásába is belehallgathatunk. Szep-

sen az örödió jöv megakodályozása lesz. Aktíván csak Wallace-t irányítjuk, Gromit automatikusan követ minket, és segít ahol tud. Sikerült megőrizni a sorozat poénos hangulatát: az ugráláson kívül mindenféle bizzar fegyverekkel (krumpli-velő, banán-bomba) küzdünk majd McGraw csatlósai ellen (ők is komolyan alakok: örült majmcskák, megtévedt állatkerti alkalmazottak). A játék grafikai oldaláról szintén elmondhatók a fentiek, hisztára úgy néz ki az egész mint ha egy gyurmafilmben mészkelhánk. A játékot nyilvánvalóan gyerekeknek szánják (első sorban), de valószínűleg mi is kellemes öröket fogunk eltölteni vele (ezek szerint nem sikerült még felnőtnök :) A premier októberre – kitéve, Xbox-ra, PlayStation 2-re és Gamecube-ra.

A Bethesda által patronált Call of Cthulhu: Dark

„virtuális szemünkön” keresztül. Harc azért lesz, de a fejlesztő urak itt is a realizmusra törekedtek: el lehet felejtetni az automata célzást, vagy pontos találatokat elősegítő célkeresztet: itt az öreg Colt csövél kell céloznunk, és nem fogunk ötven lövet leadni egy hatólóvetülből... (Aki a további részletekre is kíváncsi, az olvassa el Doe kolléga nagyszerű Call of Cthulhu előzetesét az 576 Online-on). Megjelenés 2004 első felében, Xbox-ra.

A Blizzard standján a Starcraft: Ghost lehetett meglepetésként. Nem sok időt töltöttünk el mellette, mert mutattak belőle sokkal többet, mint amit már fél évvel ezelőtt is láttunk. Emlékeztető: Hőviharok 3. person akciójátékában egy, a csendes megközelítésre és pusztításra képesített Ghost egység (név szerint: Nova nevezetű hőlgy) irányítása lesz a feladatunk, aki a kökemény har-

ezzel a szabadságunk elnyerése. Tizenhat karakter közül választhatunk, huszonegy arénában apríthatjuk (tucatnyi fegyver – kések, kardok, lándzsák – segédmélvel) az ellenségre és címünkre török. Megjelenés 2003 harmadik negyedévében (azaz ősz környékén), kizárólag Xbox-ra. A Kore Gang korábban szimplán Core néven futott – talán azért nevezik át, hogy amerikai közönség ne tévedjen össze a tavasszal nagyot bukott katasztrófafilmmel. A Kore Gang koncepciója (puzzle elemekkel bőségesen megtűzdelt mászkálósgyűjtögetős-akció-kaland játék), mégé állított történet és maga a megvalósítás viszont Pazar. Főhősnőnk (inkább főhőskislányunk), Pixie egy idegen jármű okozta földrengés következtében belezuhan egy hatalmas repedésbe, a bojeslet szerencsére gússza, és ráél Dr. Samuelson laboratóriumára. A jó dok-



STARCRRAFT: GHOST



STARCRRAFT: GHOST

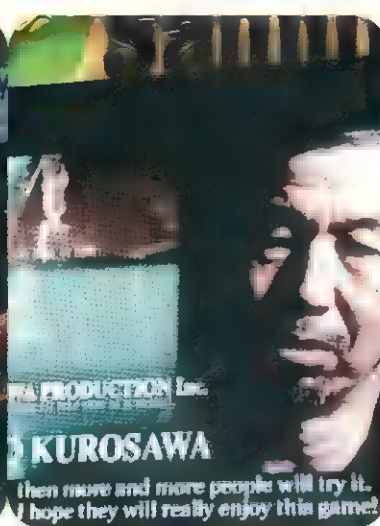


STARCRRAFT: GHOST



VULTURES

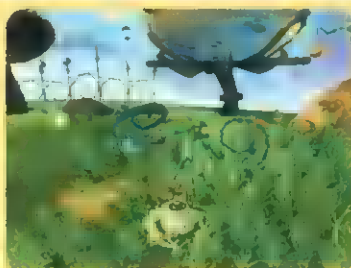




VULTURES



KORE GANG



KORE



PAINKILLER

tor már nincs ott – föld felszíne alatt élő Corelingeek (ők gonosz idegenek, akikhez földrengést előidéző jármű tartozik) elrabolták az öreget. Ott van viszont a Core-Suit, az ultimativ robotpáncél, melybe kíváncsi kislányunk természetesen rájön belebújni – és nyomban eggyé is válik vele. Pixie megpróbál visszamászni a felszínre, ami ugyan nem sikerül, de legalább összeakad jövőbeli segítővel, vagyis Madboy-jal, és Rex-szel, a kutyával. A robot őket beszippantja, így most már hárman vágunk neki a földalatti világnak, hogy megtalálják és kiszabadítsák az elveszett tudóst. A The Kore Gang igazi vonzereje a játék által elélt állított feladatok megoldásának sokszínűségében rejlik. A Core-Suitban vendégszereplő három karakter ugyanis teljesen különböző tulajdonságokkal rendelkezik, és a robot külső burka is annak megfelelően alakul, hogy éppen ki uralja a furcsa hámasból. Pixie az

rossz hírre ébred: egy autóbaleset következtében elhalálozott, és most éppen a purgatóriumban van, hogy eldöntse, bebocsátást nyerhet-e a Mennyei Országába. A városz határoztát nem, hősünknek előbb ki kell érdemnie bátor bárányfelhőkön való úszorgást – méghozzá a Mennyei Ország katonájaként. Pokol erői ellen folytatott harcban. Ami ezután jön, az iszonyatosan nagy pályás pusztítás. Daniel rakétavetővel, géppáncél, minigunnnal írja a Pokol teremtetéit, akik tulajdonképpen rontanak rá – innét a hasonlóság a jó öreg Serious Sammel. Daniel a pokoli lelkek begyűjtésében is jeleskedik (ezt a hullák hagyják hátra) – ha összegyűjt belőlük százat, akkor képes átváltozni egy pusztító erejű démonná (a bemutatott verzió ezt sajnos még nem tartalmazza, de a fejlesztők mindenképp megígérték, hogy nagyon cool dolgok lehet majd démonként művelni). A lengyel fiúk saját fejlesztési graf-

vereket használhat majd (előző játékban a nézők egy plazma-nyugvó 1944-ben – a játék ekkor játszódik), és a nézők kívül extrém időjárás körülményekkel (ez Norvégia esetében gyönyörűen a farkasorló hideget jelent) is meg kell majd küzdenie. A játékot még erősen hegesztik, de az ígéretek szerint év végére elkészülnek vele. A Dreamcatcher dob valamit a gyerekeknek is: lenne a Spirits & Spells. A játék Halloween éjszakáján indul, mikor is egy csoport rosszcsont meglátogatja a város szélén álló elhagyott házat. Az épületbe lépve gonosz teremtmények támadnak rájuk (mint később kiderül, ezek a házat uraló árult tudós csatlósai), akik jól elrabolják az ifjúságok lelkét, kövé változtatják őket. A gyerekek elhúzódnak a támadást: Alicia (bájos kislány) és Greg (ha ide most azt írom, hogy bájos kislány, akkor mindenki rosszra fog gondolni – szóval szimplán kislány :-). A két gyerek feladata lesz hát, hogy

által istápoli Eminem játékot (Playstation 1-re fejlesztik!), a Mix TV Presents: Eminem. Puzzle játékokra tessék felkészülni, melyben (idezet a fejlesztőktől) „Eminem összekeveredett videóit helyes sorrendbe rakni, mielőtt szám véget érne”. Hmm. Oké biztos tudják, hogy miről beszélnek. Megjelenési időpontot mondak, csak azt, hogy nem lesz az utolsó Eminem játékuk... SCI. A Desert Storm tipikusan az a játék, amit folytatni kell, és ráadásul MOST kell folytatni – a háborúval felkészült amerikai patriotizmus kitűnő biznisz, az első részből is ennek segédelmével sikerült eladni jó egymilliót. A folytatás (hangzatos cím: Storm 2: Back to Baghdad) öszel érkezik, és mint minden, viszonylag gyorsan fejlesztett második rész, inkább az eredeti játék kiközvetítését ígéri, mint radikális változtatásokat. A négy kommandósba álló csapat marad, a legelső Al-ját



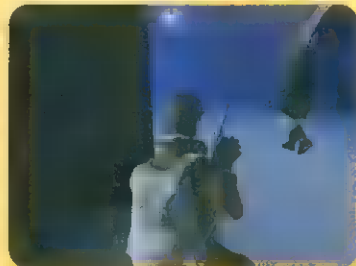
PAINKILLER



PILOT DOWN



PILOT DOWN



PILOT DOWN

ügyességi feladatokat felelős (azaz ugrik, mászik és fut), Madboy a harc mestere (ha ő irányít, akkor a Suit egy tankszerű harci járművé alakul át és képes a feleje kilőtt lövedékek visszaverésére is), Rex pedig a lopakodásban és felfedezésben vállal szerepet (ígyenkor a szerkezet egy kutyája tulajdonságaival ruházzák fel, hallás alapján képesek leszünk betárolni az ellenfeleket, a finomabb érzékelést pedig az Smellview mód segíti). Ennyi talán elég is lesz ízelítőnek – a játék tervek szerint 2003 őszén debütál, Xbox exkluzívként.

A Dreamcatcher sajátos fajtalmacsillapítót kínál a Painkillerrel. A lengyel People Can Fly által fejlesztett FPS-ot folytatja, ahol a Serious Sam abbahagyta (úgy tűnik, hogy a kelet-európai fejlesztők – a Croateam horvát – imádják az ilyen pörgős lövöldéket). A játék főhőse, Daniel Gamer

kus motorja nagyon jól teljesít (a játék helyenként döbbetesen szép, nekünk különösen a görög stílusú belső terek voltak bejövösek), az ennek tetejébe ültetett Havok fizikai engine-je pedig tovább pörgeti a látványt: az csapások során pusztul a környezet, faldarabok, költényhüvelyek, testek röpködnek a levegőben – vagyis nem aprózták el a dolgot a fejlesztő urak! Megjelenés 2003 október végén, kizárólag Xbox-ra. Szintén Xbox tulajdonságait érinti a Pilot Down. A Dreamcatcher az E3-on jelentette be a játékot: második világháborús szerepjáték (!) lesz a szentem, melyben egy lelőtt amerikai pilótával kell megfogunk a megszállt Norvégiából. A részletek sajnos erősen titokban tartottak (a játék roppant stílusos, képregényformában megrajzolt introjából mutattak csak részleteket), annyit tudni, hogy hősünk teljesen autentikus, kortárs fey-

szasszerezékek társak lelkét, és legyőzzék a gonosz tudós bázisát. A Spirits & Spells hagyományos mászkálás/felfedezés/feladatmegoldás játék (némi harccal fűszerezve), egy apró csavarral – felváltva irányítjuk a két karaktert. Ez azért szükséges, mert a két gyermek különböző speciális tulajdonságokkal rendelkezik. A rajtuk lévő Halloween kosztfimnek hála különféle helyekre tudnak észrevétlenül beosonni (Alicia a boszorkányok között vegyül a sikeresen, míg Greget impék nem veszik észre), és különféle mágiaikat tudnak alkalmazni. Mivel a bemutatott változat még felkészült, a grafikát most nem nagyon értékelünk (a motor még művelt furcsa dolgokat), ezt majd megesszük szeptemberben, ha megjelenik (a Gamecube és a GBA tábor van vele megcélzva). Röviden említenék csak meg a Conspiracy Entertainment

felgyűrták (most már állítólag nem rohannak volna géppuskatűzbe, hanem taktikáznak és fedezékbe húzódnak), a feladatok komplexebbek lesznek, és kivették a játékból a „ha meghal a csapatfőnök, akkor újat kapsz helyette” rendszert – ha valaki feldobja a talpát a csapatból, Mission Failed, lehet előlrol kezdni – egészen. Grafikai téren is történtek apróbb változtatások: felbontották a részecskeeffekteket (értés: szebb/nagyobb robbanásokat láthatunk) és implementálták a napszakok változását (besötétíthet a küldetés közben). Jön Xbox-ra és PS2-re, a Gamecube a hírek szerint kimarad az első körből, de elképzelhető, hogy később még Kockára is átrajk. A Desert Storm 2 mellett mutogatták a másik SCI játékot, a híres világháborús film alapján készült The Great Escape-et, de erről Still karna pont ebben a számban érkezik, ergo mi most szé-



DESERT STORM 2: BACK TO BAGHDAD



DESERT STORM 2: BACK TO BAGHDAD

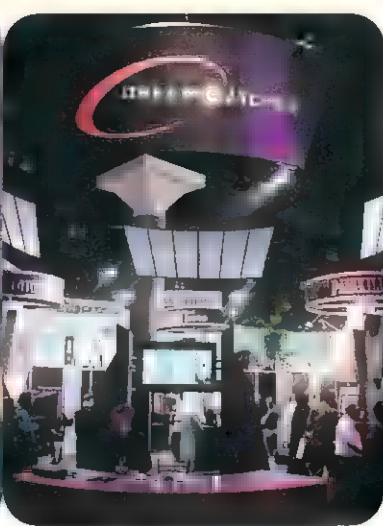
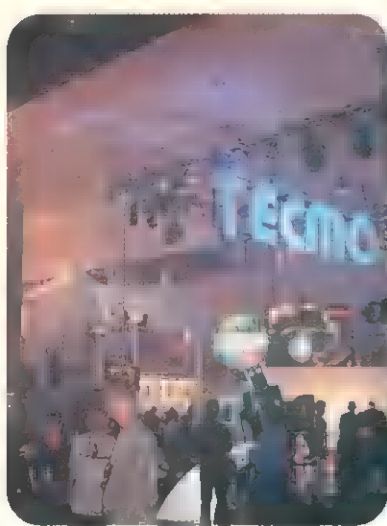


DESERT STORM 2: BACK TO BAGHDAD



DESERT STORM 2: BACK TO BAGHDAD





CELEBRITY DEATHMATCH



CELEBRITY DEATHMATCH



ROGUE OPS



ROGUE OPS

pen átorjuk. Az MTV népszerű gyurmásója, a **Celebrity Deathmatch** ■■■ kerülhet el ■■ megátékoztató: a népszerű sztárok egymás elleni brutális (NAGYON brutális) küzdelmét bemutató tévéműsor játékváltozatában olyan hírességekkel gyilkolászhatjuk egymást, mint pl. Dennis Rodman, Anna Nicole Smith, az NSYNC teljes légersége, Busta Rhymes, vagy Marilyn Manson. Jó kis multiplatform (PS2, GC, Xbox) megjelenésre számíthatunk, még ebben az évben. A tévéshow-t imádjuk (bár mostanában mintha levették volna a műsorról a gonosz európai emítvések), a játékot pedig várjuk, orbitális nagy ökörségnek ígérkezik – a szó pozitív értelmében.

A Kemco standján először a **Lobo**-t tüntetük ki ■■ figyelemmel. A Kemco jó pénzért vásárolta meg a DC Comics-tól a kultikus képregény megátékoztatójának jogát, és most egy kökémény akciójátékot dob össze a fémából. A sztori

pörgös kommandós akciójátékra tippeltek, azok realitás itéltek meg ■■ helyzetet, mert valóban ilyesmirel van szó. Főhősnők, Nikki Connors kisasszony (foglalkozását tekintve ■■ ügynőknő, volt Green Beret, egyszerre kemény csaj) az Omega 19 kódnevű terroriszervezet felszámolásán dolgozik – a lehető legradikálisabb módszerek alkalmazásával. Nyolc misszió, 3rd person nézőpont, rengeteg fegyver, lopakodós pályák, többféle robbanóanyag bevetésének lehetősége – egy szóval egy kökémény akciójátékkal lesz dolgunk. Jön mindenre: PS2, GC, Xbox verziók várhatók, a Dobozen vasos Xbox-tive támogatással és letölthető plusz pályákkal – 2003 utolsó negyedévében.

A KOE-nél kihagytuk a **Romance of the Three Kingdoms VIII**-at (erről már írtunk egy korábbi számunkban), és inkább a hasonlószerű **Dynasty Tactics 2**-re szántunk némi időt. Tíz percnyi szemlélődés után nagyon úgy tűnt, ■■

havi LucasArts beszámolóból – sorry, most pótoljuk). A WU szigetvilágában (lebegő szigetek!) nagyhatalmú Overlordok küzdenek ■■ dominanciáért. A háborút mitológiai szörnyek (sárkányok, hidrák, démonok, és hasonló aranyos jószágok) segédelmével folytatják. A Wrath akció-stratégia: az összecsapások során ugyanis ■■ csak ütni/rúgni/harapni/fegyvert használni tudunk majd szörnyepajzsainkkal, de várakozni is. A csatákat tovább színesíti, hogy minden sziget sajátos elementáris jellemzővel rendelkezik, és ■■ szörnyek is ilyesmivel bírnak: nem mindegy, hogy egy vulkanikus területen víz vagy tűz alapú szörnyellát vetünk be vadul rohamozó ellenfeleinket megállítandó. A Wrath Unleashed 2003 telén érkezik, Playstation 2-re és Xbox-ra.

A Majesco-nál sok jó játékot lehetett látni, ha a többségtől nem írtunk volna részletesen korábban (jelenlét

és egy 8-incses szögbelő) darabja szanaszét a randa szörnyeket tizenhatalmas pályán keresztül. A játékhöz egyébként alapsól jár majd egy könnyen kezelhető pályaszerkesztő is – itt mindenki kiélheti ■■ pályaalakító kreativitását. Októberben várható, kizárólag Xbox-ra. A másik említésre méltó Majesco játék **Drake** névre hallgat. Roppant stílusos darab: celd-shaded 3rd person akciójáték, vagy ahogy a fejlesztők kategorizálják, „John Woo stílusba keveredik a Batman rajzfilmsorozat vizuális világával”. Drake kapásból meghal a történet elején (jól kezdődik, mi?), mivel a hongkongi 99 Dragons Klánt rejtélyes erők felszámolják. Drake koma is ott puszul (a Klán tagja volt), de aztán feltámad, hogy bosszút álljon és visszaszerezze a Klántól ellopott ősi varázstárgyat – ezzel egyébként ember lelket lehet gyűjteni. A lelkek gyűjtésére Drake is képes (ettől gyógyul), gyakorolja is szorgalmasan, miközben



DYNASTY TACTICS 2



WRATH UNLEASHED



ADVENT RISING



BLACK 9

elején Lobo koma (aki ■■ ismert: ■■ úr intergalaktikus fejvadász, aki soha ■■ válogat a módszerek közt, ha vérdíjra van szó) éppen kegyetlenül le van égvé, meg unkozik is, így hát elhatározza, hogy begyűjti ■■ univerzum fiz legveszélyesebb bűnözőjét. Máris adva van tíz teljesítendő misszió, melyek során Lobo barátunk a lehető legbrutálisabban vág utat magának ■■ célszemélyekhez. Protagónistánk komoly fegyverarzenált hordoz magánál (gépfegyverek, rakétavető, gránátok kések, és Lobo védjegyenek számító láncos kampó is bevethető lesz), sőt, ha ■■ helyzet úgy hozza, egy csomó különböző rémség (szellem, csontváz, mutáns szörnyeteg) is képes lesz átalakulni. Valamikor 2004-ben tervezik kiadni, Playstation 2-re és Xbox-ra. ■■ Szintén ■■ Kemco (ezúttal az amerikai divízió) gondozásában érkezik a **Rogue Ops** – akik ■■ címből

DT2 inkább frissítése az első résznek, mint igazi folytatás: ■■ játék mechanizmusa maradt a régi (táblás stratégia, ahol az összecsapásoknál és a speciális eseményeknél FMV jeleneteket kapunk ■■ hangulatot növelendő), a grafika gyakorlatilag ■■ változott (ezt mondjuk nem nagyon rohatjuk fel neki, ez ■■ az stílus, ahol elvárunk ■■ szemképrázatot vizuális megjelenítést), és a korábbi hős ■■ főszereplő (Liu Bei, Cao Cao, Sun Ce) kívül csak egy darab új generálást, Lu Bu-t véljük felfedezni. A múltaj rájongói ettől függetlenül valószínűleg csipni fogják. Megjelenés időn augusztusban, csak Playstation 2-re.

A gladiátorok mellett mostanában leginkább a szörnyemitológiai témát komálják leginkább ■■ kiadók: a LucasArts is ilyesmit fejleszt éppen – ■■ játék címe **Wrath Unleashed** (ez valamilyen bizzar oknál fogva kimaradt ■■ múlt

**Advent Rising** és **Black 9**, akkor talán külön oldalt kapnak. Így inkább két olyan játékról beszélünk, amik frissen kerültek fel a cég étlapjára. A BlowOut igen érdekes utat járt be: kezdetben egy francia csapat, ■■ Kaos Kontrol fejlesztette, aztán a kiadó elvette tőlük a munkát és a **Terminal Reality**-re (Bloodrayne) bízta a játék befejezését. A BlowOut igen érdekes hibrid: lényegében egy 2D-s oldalra scrollozó akciójáték, csak éppen poligonokból felépítve. A játék hőse John „Dutch” Cane ömög, aki egy úrralomáson áll neki ■■ létesítményt előzőlő idegenek kiirtásának. A BlowOut sötét, véres és nagyon brutális játék, melyben hősünk iszonyatos fegyvertárral (rövid ízellő: 7.68 mm-es General Electric minigun, 75-fontos ipari láncfűrész, 20mm-es katonai sörétes puská, nyolc méteres lángcsóvát generáló lángszóró, plazmapuska, gépágyú,

két fegyverrel ■■ kezében, folyamatosan ugrálva/szalagva öldösi az ellenfeleit. Hősünknek két speciális képessége is van: az elsővel belassítja az időt (a mostanság minden második akciójátékban alkalmazott bullet-time effekt), vagy akár teljesen le is állíthatja azt (ez ■■ kettes számú képesség). A Drake egy nagyon látványos kis játék, kár, hogy még novemberig várnunk kell rá (csak Xbox-ra fog kijönni).

Martin apu ■■ lelkekre költötte, hogy mindenképpen említsem meg a koreai NCsoft védőszármányai alatt készülő **Kingdom Under Fire: The Crusaders**-t, mert az a nagyra bejött az ópón. A főnök szava parancs: a Crusaders lényegében ■■ 2001-ben (kizárólag pc-re) megjelent Kingdom Under Fire: A War of Heroes nevezetű valósidejű stratégia direkt folytatása, ezúttal Xbox-on. A más-



DRAKE

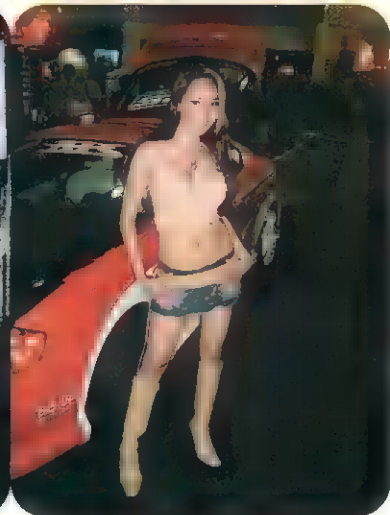


DRAKE



KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS





KINGDOM UNDER



KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE



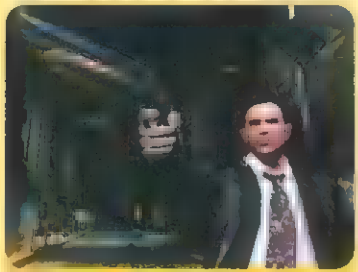
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

dik rész az eredeti történetek után pár évvel játszódik, mikor az egyszer már elűzötték hitt Sötét Légiók visszatérnek, hogy kőszet és pusztulást hozzanak a világra. A játékok elején két faj közül választhatunk: vagy az emberekkel, vagy a Sötét Légiókkal indulhatunk neki a hódítás göröngyös útjának. A Crusader full háromdimenziós megjelenést használ (de még mielőtt – nézzétek csak meg a képeket) és HATAUMAS csatákat vívhatunk meg benne. Seregünk egyszerre akár 150 főből is állhat (persze nem rögtön: kezdetben egy kis létszámú gyalogos szakkal indulunk és fokozatosan toborozzuk magunk mellé a többi-eket). Az ellenfél hasonló létszámú seregével való összecsapás igen látványos jeleneteket eredményez: varázslatok röpkeidnek a levegőben, esik az eső, a mágusok tűzlabdái felgyújtják az erdőket, hatalmas titánok és trollok támadnak el a egyszerű gyalogosokat – a látvány nagyon

lónak. A bullet-time effekték jelentősen fel lettek turbózva: az egész sokkal finomabb, sokkal látványosabb, mint az első részben volt. Golyók süvitenek el az arcod előtt, töltényhüvelyek repkednek a levegőben, a leölt ellenfelek realisztikusan esnek össze – a játékok alatt a vadújj Havok 2 fizikai motor dűbörög. A bullet-time kombók a jelenítést fejlődtek: esünk már „át” a falon és a tereptárgyakon, hátrafelé vetődve Max a földön fekvő maradványok, és oszthatja tovább az áldást. A tűzharok ennek köszönhetően jóval epikusabbak, és jóval filmszerűbbek, mint az első epizódban. A Max Payne 2 továbbra is felnőtteknek szóló játék: a Rockstar „18 éves felnőtteknek” jellel fogja piacra dobni. A felnőtt tartalom több jelenetben is tetten érhető: Max például az egyik pályán egy halálysírművet próbálja majd kiszabadítani – de mire odaér, a leányzó már vérbe fagyva fekszik a földön. A folytatás forgató-

A Sammy standja nagyon a sorokban volt, pedig két érdekes játékot is kihozott: a Berserk volt (a népszerű DC-s alapján készült DC-s The Sword of Berserk folytatása – NAGYON kevés infót árultak el róla, szeptemberben a TGS kapcsán visszatérünk rá), a másik pedig a legendás Kurosawa filmet továbbágonló Seven Samurai 20XX. Összintén szövege teljesen most várunk ettől a játékoktól: klasszikus samuráj eposzra számítottunk, helyette viszont egy villámgyors sci-fi akciójátékokat kaptunk. A játék a távoli jövőben játszódik, ahol Naoe nevezett protagonisták utolsó emberi várost készül megvédeni a robotoktól. Naoe csak a játékok elején van egyedül, később hat főből álló csapatot szervezhet maga mellé. A játékmenet a Dynasty Warriors és a Shinobi keverékének tűnt – hűsünk akár több ellenféllel is harcolhat egyszerre, gyorsan mozogva-ugrál-

grafikai változtatás nélkül, a maga eredeti szépségében. Augusztusban indulhat online pólozkodás, természetesen csak Xbox-on. A Fatal Frame 2: Crimson Butterfly egy ikerpárta koncentrációs. A két kis-hölgy (a fiatalabbat Mio-nak, míg idősebbet Mayu-nak hívják) egy erdei túra során titokzatos rituálé nyomaira bukkannak (egy pillangó vezeti őket oda – innen a cím). A szertartás szintén ikerpárta szövege – a rituálé végén az idősebb testvér megöli a fiatalabbat. Mayu (aki amúgy a nyitott a szellemvilágra) gonosz lelkek szállják meg, így Mio áruhá a feladat, hogy megmentse testvérét a gonosz ölelésekből. (Dae már öröködik, hogy milyen jól is fog ő ezzel játszani :) A játékmenet alapjában maradt ugyanaz, mint az előző részben fog – felfedezés, puzzle megoldás, kamera-használat a rémek/szellemek ellen. A grafika szép na-



MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX



SEVEN SAMURAI 20XX



SEVEN SAMURAI 20XX



SEVEN SAMURAI

van a Crusaders aktívan használja az Xbox Live-ot: a multiplayer csatározásokon kívül új küldetés-csomagokat is letölthetünk majd a játékokhoz. 2003 végén kapjuk kézhez, ha minden jól megy. (Akaroóoom! Martin)

A Fájádom visszatér: mindenki kedvenc magába burult zsaruja újból a New York-i alvilágot aprítja a Max Payne 2: The Fall of Max Payne-ben. Az új engine fantasztikus: iszonyatosan részletesen ki van dolgozva minden és mindenki, a vizuális megjelenítés a fotorealizmus határára súrolja. Max a játékok beszédnek megfelelően mozognak, pislog, és képes többféle érzés kifejezésére. A népszerű (pécs) Kung Fu modon felbátorodva a Remedy közelharc képességekkel is ellátta Payne komát: a fegyverrel tud majd odacsapni a túl közel merészkedő gazfic-

könyve háromszor olyan hosszú, mint az előző volt. A grafikus novellák most már integráns részét képezik a történetnek, nem lesz tanácsos kihagyni őket. A folytatás egy évvel az eredeti történetek után játszódik: New Yorkba beköszönt az ősz (innen a kétéltelmű „Fall” a címben) és Max barátunk ismét a ártatlanságát lesz kénytelen bizonyítani. Max (hogy fokozzuk a bajt :) ráadásul szerelmes: a szerencsés (?) leányzó Mona Sax-nak hívják. A sztori továbbra is erősen alapoz a film noiros fordulatokra, ergo nem kell feltétlenül csokos-romantikus beteljesülésre számítani. Multiplayer mód ezúttal lesz a Remedy Max történetét szeretné minél megkapóbban elmesélni, a többjátékos módusz nem illene a játék történetéhez és hangulatához. Kis szerencséjével még idén év végén kijön, Xbox-ra és Playstation 2-re egyaránt.

opponensek közt, gyakorta egyszerre használva mindkét kardját. A karaktereket a francia képregény-feliristenség, Moebius tervezte – ilyen alkotókkal és inspirációval a háta mögött csak a legjobb lesz belőle a játék... Megjelenés: 2003 október közepén, Playstation 2-re. Zárjuk a sort a Tecmo-val. A Dead or Alive Online érdekes kis csomagnak ígérkezik: a Team Ninja fogja a DOA2-öt, ártira Xbox-ra (ez jeleníti grafikai turbó-zást is jelentett egyben), és Xbox-Live kompatibilissá tette. Hogy miért nem a Dead or Alive 3-mal követik a ugyanezt (azzal a kellett volna grafikai szórakozni), annak csak nekik, meg a Joisten megmondható. Fentebb csomagról beszélünk, nem véletlenül – a játék dobozában ott lapul majd a DOA eredeti Sega Saturnos verziójának Xbox-os portja is – méghozzá minden

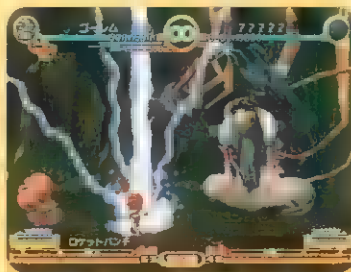
gyol lépett előre (egy klasszissal szebb, mint az előző epizód), a játék több fejezetből áll, és állítólag a rejtvények megoldása is több időt vesz majd igénybe. Playstation 2 exkluzív az anyag, megjelenés még nincs közebe véve – valószínűleg csak 2004-ben látunk belőle végleges verziót. A Monster Rancher 4 (vagy Monster Farm 4, ha japán címét jobban preferáljátok) ugyanazt a szörnyevölésdőt nyújtja (a szörnyeket meg mindig a PS2-be helyezett zenei CD-vel vagy DVD-vel generáljuk), mint az előző három epizód, csak grafika-ilag kissé kicsinosítva. A legnagyobb újdonság szerintünk az, hogy az Ape Escape 2 DVD segítségével ezúttal egy nem teljesen normális majmot is felnevelhetünk... :) Japán megjelenés augusztusban, kizárólag Playstation 2-re.



FATAL FRAME 2: CRIMSON BUTTERFLY



FATAL FRAME 2: CRIMSON BUTTERFLY



MONSTER RANCHER 4



MONSTER RANCHER 4





BREAKDOWN



BREAKDOWN



FORCE: GRANT CITY ANTI-CRIME



FORCE: GRANT CITY ANTI-CRIME

A Namco standon először a **Breakdown**on akadt meg a szemünk, már csak azért is, mert a Microsoft sajtókonferencián már láttunk belőle egy rövid mozgóképes bemutatót (lásd az előző havi számunkat), és naivan azt hittük, hogy itt esetleg játszani is lehet majd vele. Tévedtünk: ugyanaz a videó ment itt is, a végtelenségig, így kénytelen voltunk ebből, valamint a nagy nehezen összekapart informorzsákból leszűrni valami tanulságot a játékkal kapcsolatban. Ahogy a képekből is kitűnik, sajtószemzőgő akciójátékra van szó – nem csak szimpla lövöldéről, mert fegyveres harcok kívül gyakorta püföljük majd pusztát kézzel az ellent. Hősnök neve Derrick Cole (nem rokona a népszerű német rendőrfelügyelőnek :-), aki szerintünk valami laboratórium-felügyelőből származik éppen – kénytelenek vagyunk találgatásokba bo-

zsihoz, ugyanis kísértetiesen emlékeztetett a mostanában nagyon felkapott ifjancok által játszott zenére. Az E3 előtt 2003 decemberi megjelenési időpontról beszéltek, utána viszont már 2004 januárjára, kizárólag Xbox-on. Az **Extreme Force: Grant City Anti-Crime** képeiben teljesen új fű mutatkozott be, még akkor is, ha a Namco ezt a játékot szánja a tavalyi **Dead to Rights** hivatalos „folytatásának”. A párhuzamok egyértelműek: az **Extreme Force** erősebb épít a fegyverhasználatra (nagyon komoly orze-nállal nyomulunk, van itt MP5, különféle géppisztolyok, sőt, még mesterlövészpuska is), a főszereplő más, és a **DIR** bullet-time jeleneteinek is búcsút mondhatunk. Kapunk viszont egy jó adag lopakodást (különösen lehet árnyékból támadva ölteni), és mivel az ellenfeleink **JOVAL** nagyobb számban támadnak ránk, mint Jack Slate bátyó esetében, jóval taktikusabban kell harcolnunk – nagyon oda kell majd figyelni a fe-

tünkben határozottan megtevesztő. A **kill.switch**-et (micsoda cím!) úgynevezett „offensive cover” szisztéma emeli ki a hasonlósági próbálkozások közül. A hangzatos elnevezés esetünkben a tereptárgyak aktív fedezékként való használatát takarja: mivel a játék jóarészt nem épületbelsőben, hanem nyílt tereken játszódik, léfontosságú, hogy vadul és pontosan tüzelő ellenség elől valahogy fedezékbe húzódjunk. Innen két módon is viszonyozni tudjuk a tüzel: hagyományos módon a fedezék mögül előbújva/elugorva, vagy a fegyverünket kiemelve, „vakon” lövöldözve egy bizonyos irányba – na, ez utób-bi az a bizonyos „offensive cover”. Így elmondva lehet, hogy nem tűnik olyan nagy számnak a dolog, de a játék közben marha jól néz ki, és tényleg hatáto-san alkalmazható a kellemetlenkedő ellen felszámolá-sára – csoportban támadó gazfikok esetén még gránátokat is hajigálhatunk ezzel a módszerrel. A

négy játékmódban mérhetjük össze a tudásunkat a gépi ellenfelekkel (Arcade, Time Attack, Versus, és Racing Life). A módusok közül első három teljesen egyértelmű (akinek nem, az gyaníthatóan még soha látott közelről autóversenyt :-), a karrier módnak megfelelő Racing Life viszont már nem annyira – na jó, a sorozat korábbi tagjainak (külö-nösen a negyedik résznek) az ismeretében azért fog akkora meglepetést okozni. A **Toca Race Driver**hez hasonló sztori-módot takar az elnevezés: itt két rivális nő (!!!) versenyző küzdelmeit kísérhet-jük végig, párbeszédekkel és animációkkal bősé-gesen meglocsolva. A versenyzési lehetőségek is bővül-nek az korábbi részek pályaversenyei mellett most már a rally vagy a drag racing örömeibe is bekap-csolhatjuk magunkat. Az enyhén (?) kiábrándító ötöd-ik rész (ez PS2 launch tile volt ugyebár, és ennek megfelelően jól összecapták az egészet) után végre



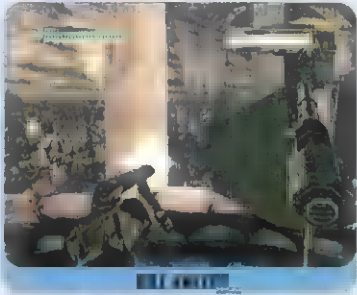
KILL SWITCH



KILL SWITCH



KILL SWITCH



KILL SWITCH

csatlakozni, mivel Namco-ék egy bűdös kukkot beszéltek a sztoriról senkinek. A brutalitást minden esetre aprózták el: egy jól célzott lövés vagy megfelelő helyen landoló ütés után csak úgy sprickol a vér minden felé. Látsszik, hogy a mozszeres elmény-re van kihegyezve az anyag: a zavaros látomások, lassítások, kimerítések mind a tisztelt játékos vizuális székbe szögezését szolgálják. Játékmenet terén túl sok újdonságot nem vélünk felfedezni: az ütés-en/lövöldözésen kívül lesz lapkodás, meg jármű-veket is vezethetünk majd (az egyik jelenetben Cole egy terepjárával nyomul a hőesésben). A Namco-nál külön kiemelték, hogy a játék zenéjét „napjaink egyik legforróbbi együttese” szolgáltatja majd, akinek be-cses kiletét egyelőre még titokban tartják – a tippünk továbbra is a Linkin Park, a trailer alatt hallható mu-

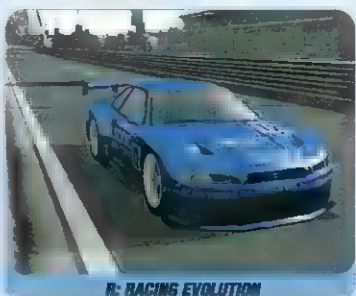
dezek minél optimálisabb kihasználásra. Az Ex-pón két pálya volt kipróbálható, ezek alapján igen kellemes játékkal állunk szemben – igen cool dolo-gat lehet majd véghezvinni a programban, túlerő esetén kérhetjük például a közelben tartózkodó terfőrsz kollégák direkt beavatkozását (gyk.: jól le-bővít a körülöttünk állókodó rosszarcúakat). A Breakdownnal ellentétben a játék nem exkluzív, multiplatform (PS2, Xbox, GC) debüt várható idén októberben. Itt van aztán Martin apu egyik idej nagy E3-as kedvence, a **kill.switch**. A 3rd per komman-dós akciójátékokkal lassan Dunát lehetne rekeszteni, és első látásra a Namco üdvöskéje sem tűnik sokkal többnek, „rohanj előre, lőj agyon mindenkit, rob-bantsd fel a világot, aztán rohanj tovább” stílusú huncutságoknál – de az a bizonyos első blikk ese-

bemutatott verzió grafikailag ugyan nem emelkedett ki a nagy átlagból (aké, a főhős jól nézett ki, és az animáció is hibátlan volt), de teljesen különösebb baj sem volt vele – maradjunk annyiban, hogy kor-rektül néz ki a játék, különösen az Xbox-os verzió, ahol a magasabb felbontású textúrák miatt egy fok-al szebb a látvány, mint PlayStation 2-n. A **kill.switch** tervek szerint októberben támadja be a boltok polcát. A mindenre elszánt kommandósok vi-lágából helyezték át a székhelyünket a lyakra: idén új Ridge Racert kapunk a Namco-tól, ezúttal számítás nélkül **R: Racing Evolution** címmel. A játék licenccel autókkal dolgozik (bye-bye fan-tázianevet!), 11 pályán száguldozhatunk (ezek egy része a valóságban is létezik, a többi meg Namco-ék élénk fantáziájának szüleménye), és összesen

megkapjuk a **RENDES** folytatást – a **Racing Evolution** mind grafikailag, mind játékmenetében, mind kezel-hezőségében méltó folytatása a patinás szériának. A PS2 exkluzivitás is ugrott, a játék Xbox-ra és Ga-macube-ra is meg fog jelenni, a dolog jelenlegi állá-sa szerint 2003 utolsó negyedében (azaz valami-kor október/november tájékán). Újabb ugrás a mű-fajok között: jöjjön a Namco kínálatának legbizar-rabb játéka, a **I-Ninja**. Ez elvileg egy platformer lenne, de a bemutatott négy pályás demo alapján csak részben az, a játék bőven merít más műfajokból is. A főszereplő super-deformed ninja (azaz: baromi nagy feje van a kis krapeknak) alapvető célja min-den pályán egy token megszerzése – ehhez veze-ti azonban korán egyszerű. Először is tonnái-nyi ellenfelet kell levérni: ninjánk alapvetően kétféle



R: RACING EVOLUTION



R: RACING EVOLUTION



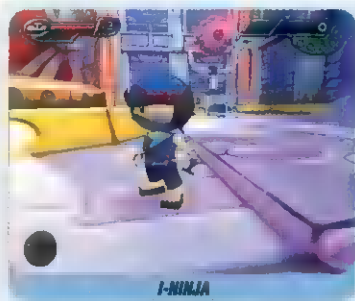
R: RACING EVOLUTION



I-NINJA



# EXTREME FORCE : GRANT CITY ANTI-CRIME



I-NINJA



SPAWN



SPAWN



SPAWN

támadásra képes, egy gyors suhintásra (ezeket lehet kombókba fűzni) és egy lassabb, de nagyot sebő csapásra (ez kapásból megöli ■■■ ellenséges harcosokat – szerencsés esetben két darabra hullanak tőle). Másodszor el kell jutni valahogy az általában a leg-  
lehetetlenebb helyen elrejtett tokenig: ennek érdekében nagyokat kell ugrálni, nagy sebességgel rohagni, korlátokat lecsúszni és loopokon begyorsítani magunkat – szóval tiszta Sonic ■■■ egész. A stílusok-  
től fokozandó lesznek pályák, ahol boksolni kell (II), méghozzá egy hatalmas robotot irányítva, saját  
szemszögéből – hogy ■■■ miképp illeszkedik a történet-  
be, azt ■■■ tállunk kérdezzük (hanem mondjuk ■■■ jö-  
tőket fejlesztő Argonautól). A grafikai megvalósítás  
aranyos, ninjánk halálai pókokat tud vágni akció köz-  
ben, ■■■ egész játék rettenetesen kawaii (cuki), a de-  
mot elnézve olyan érzésünk volt, hogy ■■■ Namco a  
Capcom Viewtiful Joe-jának kíván direkt konkurenci-

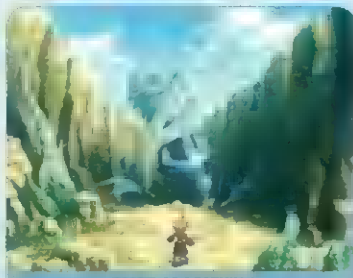
vetelné – ezt viszont már kevésbé szeretné végigné-  
zni ■■■ mi ludék barátunk. Nem maradt más hátra,  
mint 30 missziót keresztül végére járni ■■■ dolognak  
és az ellenfeleknek, csinos mésszárlást rendezve a  
szörnyű terv mögött álló erők között. Fent már emli-  
tettük, hogy ■■■ játékmenet egy az egyben DMC: ■■■  
pusztítási módszer is hasonló, ■■■ távoli ellenfeleket  
(két) löfegveréből közelre intézzük el, a közelebb  
merészkedők pedig kapnak a fejükre a bárdol.  
Spawn ezen kívül használni tudja ■■■ láncait (tám-  
adó, és egyébként elérhetetlen helyekre való fel-  
húzózkodásra), valamint néhány varázslat (pusztító  
plazmaeső és „bullet-time” szerű időlassítás) is sze-  
repet az arsenáljában. A történet során találkozha-  
tunk néhány ismerős arccal (összevethatunk pl. Cog-  
liostro-val vagy Violatorrel), de szerepet kap néhány,  
eddig még soha ■■■ látott teremtmény is (ezeket  
McFarlane direkt a játék számára tervezte). Megjele-

ausztus közepén kerül a boltokba. Playstation 2-re  
érkezik a **Tales of Destiny 2**, ToD IGZI folytatá-  
sa, nem ■■■ PS1-en hasonló címen forgalmazott Tales  
of Eternia (csak, hogy rendet tegyünk ■■■ ánevezett  
amerikai kiadások között). A főszereplő ezúttal Kyle  
Dunamis (az első részben szereplő két karakter,  
Stahn Aileron és Rutee Katrea gyermeke), a sorozat-  
ra jellemző sajátos real time harcrendszer marad,  
csak új lehetőségekkel bővül – ilyen lesz például ■■■  
auto ■■■ funkció, vagy a síprít pontok megjelené-  
se. A Tales of Destiny 2 Japánban már futott egy si-  
keres kört (ott tavaly decemberben debütált), ■■■ an-  
gol nyelven kommunikáló verzió 2003 második felé-  
ben várható. A Gamecube tulajak pedig a **Tales of  
Symphonia**-nak örülhetnek. A Symphonia grafi-  
kailag szokatlan korábbi részek kétdimenziós ábrázolá-  
smódjával, ez lesz az első Tales-játék, ami full 3D  
poligongrafikát alkalmaz. A rajzolt vizuális megjele-

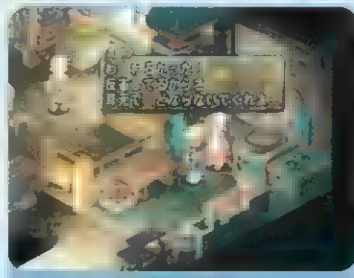
és ezek alapján számolja ki ■■■ adott karakter lehet-  
ségei reakcióit – a későbbiekben igen fontos lesz,  
hogy egy kényes szituációban valaki mellénk áll,  
vagy éppen ellenünk fordul. Az egy síkban mozgó  
harcrendszert ügyesen értelmezték át a 3D világba  
(a szisztéma neve egyébként „Multi-Line Linear Motion  
Battle”): meghatározhatjuk, hogy melyik ellenfél-  
rel kívánunk egy síkba kerülni (a különböző karakte-  
rek különböző ellenfeleket is választhatnak maguk-  
nak), és így gyakorlatilag ■■■ megszokott „kétdimenzi-  
ós” módon csapkodhatjuk ■■■ rosszfiúkat. A megjele-  
nés sajna átcuszoszt 2004-re, így majd csak ■■■ jövő  
év januárjában próbálhatjuk ki a játékot. Végül, de  
nem utolsósorban: **Time Crisis 3**. Mindenki ked-  
venc fénypisztolyos játéka harmadik folytatása  
■■■ árkádok után végre ■■■ Playstation 2-ét is betámad-  
ja 2003 utolsó hónapjában – gondolom ■■■ mi va-  
gyunk ■■■ egyetlenek, akiknek már viszket ■■■ tenyere



TALES OF PHANTASIA



TALES OF DESTINY 2



TALES OF DESTINY 2



TALES OF SYMPHONIA

át állítani az I-Ninja-val. Szintén év végi megjelenés,  
Playstation 2-re és Gamecube-ra. A cég legjobban  
reklámozott játékát (gyk: *Soul Calibur II*) most át-  
ugorjuk (teszt az júniusi Konzolban), és inkább ■■■  
Spawn vizsgáljuk be közelebről. Ez ■■■ játék alapo-  
san átvett minket, ■■■ első reakciónk ugyanis nagy-  
jából ez volt, amikor megláttuk: „Miii, Devil May  
Cry folytatás a Namconál?”. A két játék közti ha-  
sonlóság tagadhatatlan: Spawn koma pont úgy ug-  
rál/bukkenekzik/lövéldözik ■■■ levegőben, mint Dante  
mester a DMC-ben. A sztorit maga McFarlane ír, a  
széria megalkotója szolgálta: Spawn a mindenna-  
pos démonirtás során rájön, hogy az angyalok egy  
csoportja le akarja rohanni ■■■ Poklot (eliminációs céllal  
persze), ami részéről még rendben is volna, de ■■■  
művelte valószínűleg a komplett emberiség éhelt is kö-

nés idén novemberben, az összes létező platformra –  
várjuk rendesen, mert ■■■ DMC-val való hasonlóságok  
ellenére (vagy éppen azért) nagyon pöpecnek néz ki  
a játék. A Namco szerepjáték-részlege három cím-  
mel jelentkezik az idén, mindhárom a *Tales of*... sa-  
gához tartozik, csak szépen szétosztották őket a kü-  
lönöző platformok között. A GBA-s versenyzők ■■■  
**Tales of Phantasia**-i kapják, ■■■ ugyebár a Tales-  
széria legelső tagja, mely még SNES-re jelent meg  
(később portolták Playstation 1-re is). A Gémbojas  
verzió a PS változat direkt átirata, extrákkal megfű-  
szerezve – ennek megfelelően Suzu-val ■■■ PS1-es in-  
karnáció bonusz karakterével is nyomulhatunk majd.  
A Namco nagy reményeket fűz a Phantasia újrakia-  
dásához, olyannyira, hogy jövőre egy teljes rajzfil-  
msorozattal is meg kívánják támogatni a játékot. A ToP

nítéssel való szakítás szerencsére nem befolyásolta a  
GC-s inkarnáció grafikai stílusát: továbbra is jelleg-  
zetesen „Tales-szerű” ■■■ egész játék, köszönhetően  
elsősorban annak, hogy a karaktereket ismét a ka-  
rábbi részek felett is babáskodó *Kousuke Fujishima*  
(*Sakura Wars*, *Oh! My Goddess*, csak hogy ■■■ úr fan-  
tosabb japanimációs munkáit említsük) tervezte. A  
Tales of Symphonia egy Lloyd nevezetű ifjanc törté-  
netét meséli el, aki két barátjával (Genius és Colette)  
együtt vág neki a világ megmentésének. Hőseink a  
kalandok során ráébrednek, hogy a világuk csak úgy  
létezhet tovább, ha a vele párhuzamosan létező má-  
sik univerzum elpusztul – ez a morális probléma je-  
lenli a játék fő mozgatórugóját. Igen fontos szerepet  
kap még a karakterek közötti kapcsolat: ■■■ játék szá-  
mon tartja, hogy kívül milyen viszonyt alakítottunk ki,

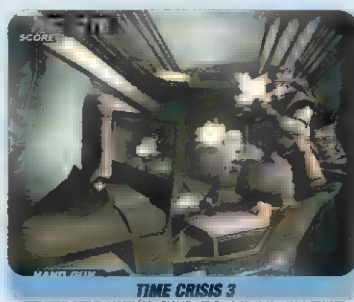
egy jó kis lövéldözsére. A sztoriról nem sokat tudni,  
az viszont biztos, hogy ezúttal többféle fegyver kö-  
zül (pisztoly, géppisztoly, sörtes puská és gránátvé-  
tő) közül válogathatunk majd, sőt, ezeket a játé-  
kban még változtathatjuk is. A grafika szépen kicsino-  
sodott (nem mintha ■■■ előző rész ronda lett volna), ■■■  
játék továbbra is büszkén támogatja a Namco saját  
GunCon 2 pisztolyt – természetesen a fegyverrel  
egybecsomagolt változat is kapható lesz majd. A ja-  
tékmenetben is történetek apróbb változások: lesznek  
például „mesterlövészes” részek, mikor ■■■ korábban  
jól bevált „lőjünk ki három tárat ■■■ fickó felé, majd  
csak elalulja valamelyik” taktika helyett rendkívül  
akkurátusan célozva kell megoldanunk a felmerülő  
problémát. December, kizárólag PS2 – jaj, de  
messze is van még az év vége!



TIME CRISIS 3



TIME CRISIS 3



TIME CRISIS 3



TIME CRISIS 3





ALTER ECHO

THQ

A THQ jó sok játékot hozott ki az idejéig, lássuk a fontosabbakat: kezdetnek itt van az **Alter Echo**, az *Outrage 3* 3<sup>rd</sup> person akció-kalandja. A történet epikus méretű: 2850-ben járunk, mikor is a „multiplast” nevezetű univerzális építőanyag felfedezése lendíti előre az emberiség technológiai fejlődését. A multiplast valóban hasznos anyag: megfelelően képzett szakemberek (őket „shapers”-nek hívják) gyakorlatilag bármivé át tudják alakítani a furcsa materiát, legyen hatalmas űrhajó, vagy kockás alsónemű. Protagonistánk, Nevin, egy ilyen shaper: a történet elején munkadaja, az IMS Corporation megbízásából látogat el a távoli Proteus bolygóra, ahonnan segélyhívás érkezett, aztán megszakad: a kapcsolatot a kolóniával [itt akár alienek is beléphetnének a történetbe, de nem tesszük :-)] Hőstünk: a planétára érkezve egy kellemes és egy kellemetlen meglepetés éri: ■



ALTER ECHO

vin nincs egyedül a bajban: a gonosz Paavo-val való első harc során szert tesz egy speciális echoplast-páncélra, ez pedig speciális képességekkel ruházza fel ■ ifjú shaper. A páncél három üzemmódban tud működni: ■ meele mode a közelharconál jön jól, ilyenkor egy pengével tudunk odacsapni ■ körülöttünk huncutkodókat (kombókat is csak ebben a módban tudunk végrehajtani), és a mászkáláshoz ■ jól jön ■ speckó dupla ugrás képesség miatt. A stealth mode értelemszerűen a rejtőzködést szolgálja: Nevin egy gyilkossággá alakul át, falakon tud telmészni, szűk résekbe tud beúszni, és a hosszán csapkodó nyelvével tárgyakat tud magához rántani. A gun mode a fegyveres harcot szolgálja: a páncél ekkor gyakorlatilag egy tankká alakul át, és brutális tüzérvél győzi meg a támadókat arról, hogy nekik tulajdonképpen sokkal jobb a külvilágban, mint ezen a Proteus nevű planétán. A jó ötletekhez pazar grafikai megvalósítás társul: a pályák jó nagyok, a karakterek



FULL SPECTRUM WARRIOR

csérjük, nézzetek csak ■ a mellékelt képeket: nagyon pöpecül néz ki a játék. Dicserjük viszont az irányítást, ami egyértelműen a legjobb, amit konzolon ebben a műfajban valaha is láttunk: ■ játékban egy kilenc emberből álló osztagot irányítunk (egészen pontosan: egy négy és egy ötfős csapatot), közvetlenül természetesen csak a szakaszparancsnokot kommandírozhatjuk, a többieknek eset-érzékeny parancsokat tudunk kiadni. Példa: egy nyílt területhez érve megparancsolhatjuk a géppuskás bajtársnak, hogy fedezze ■ utca egyik oldalát – és ehhez csak a jobb analóg karral kell ■ adott irányba mutatunk. A kezünk alá rendelt katonák nem ostabok: fedezéket keresnek, falhoz lapulnak, ledeklik egymást, záróüzet adnak – vagyis piszkosul össze ■ rakva a dolog. A játékból kapásból két változat jön ki: júliusban érkezik ■ hardcore, ■ amerikai sereg számát ■ fejlesztett verzió (csak hozzájuk, az üzletekben ■ lesz kapható – a THQ-nál még ayalnák rajta, hogy ké-



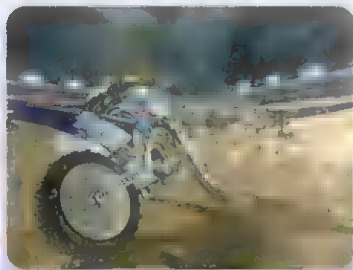
FULL SPECTRUM WARRIOR

hegycsúcsok, kacskaringós loopokkal tarkított versenyarénó) és persze látványos pörgések-ugratások minden mennyiségben. A THQ szerinti ■ lesz a széria eddigi leggyorsabb és legörültebb darabja. Megjelenés ősszel, minden létező platformra (igen, lesz GBA verzió is). Majd elfelejtettük: ■ klasszikus főcímmzene feldolgozását a Smosh Mouth előadásában élvezhetjük majd a játék introjában. Maradjunk még a versenyjátékoknál: a friss E3-as bejelentések sorát gazdagította ■ **MX Unleashed**. A hozzáértők talán már ki is közelítették a címből, hogy itt bizony motorcross szimulációról van szó, méghozzá igen érdekes kezek által fejlesztve – a játék fölött ■ Motorcross Madness-1 jegyző Rainbow Studios bábáskodik. Az MX Unleashed 30 pályát és licenccelt motorokat kínál az egyszeri játékosnak, ■ felül ■ fejlesztő urak egy igen látványos trükkrendszert és egy 19 versenysorozatot álló karrier módot ■ implementáltak ■ játéka. A versenyek között poénos mini-játékokba is



HOT WHEELS HIGHWAY 35 RACE

kellemes az, hogy ■ kolónia vezetője, Paavo (foglalkozását tekintve szintén shaper) a multiplast új, fejlettebb formáját fedezte fel (ez ■ idő manipulálására is képes echoplast), viszont ezzel párhuzamosan – itt jön a kellemetlen rész – szépen meg is őrült, a kolónia lakosságának nagy részét mindenféle (az echoplast segítségével) megidézett szörnyek élén kiirtotta, és most éppen azon tőri a fejét, hogy miképp tudná ugyanezt végrehajtani ■ komplett emberiséggel. A faladat adott: le kell vadászni ■ eszement kollégát és meg kell fejteni az echoplast titkait. Az Alter Echo küldetésalapú struktúrát használ: a misziók során a harcokon kívül rengeteget kell dumszincsznunk ■ bolygón életben maradt NPC-kel, és néhány húzóssabb puzzle-t is meg kell majd oldanunk. Ez eddig egy átlagos játék, csavaros sztorival – ami ■ hasonló anyagok fölé emeli, ■ a konkrét játékmenet. Ne-



MX UNLEASHED

jél kidolgozottak, az effekteket pedig látványosok – szóval minden nagyon szép, nagyon jó, ■ jállek felkerült ■ ez évi várolistánkra. Szerencsére ■ nem kell ró sokat várni: augusztus végén debütál, Playstation 2-ön és Xbox-on. Következzen az a játék, amit sok online/offline gamerlap a Show legnagyobb meglepetésének tartott. Ez egy csapatalapú taktikai lövölde, ezúttal Xbox-ra: **Full Spectrum Warrior**. A Pandemic Studios korábban az amerikai sereg számára (a dél-kaliforniai egyetem technológiai tanszékeivel közös projekt volt) fejlesztett harci szimulátorát hangszerezte át a Doboza. Az eredmény egy mind grafikájában, mind játékmenetében a realizmust elhőző játék, mely hűen adja vissza ■ városi hadviselés minden csínját-bíját. Mitől is olyan jó a Full Spectrum Warrior? Három dolog: grafika, mester-ség intelligencia és irányítás. A grafikai külön nem di-



SPLASHDOWN: RIDES GONE WILD

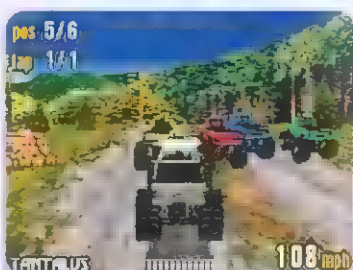
sőbb kiadják e a nagyközönség számára is), év végén pedig az animációkkal felturbózták, némileg csökkentett realizmust tartalmazó „polgári” verzió (nem kell súlyos dolgokra gondolni: a katonai verzióban még ■ is szimulálva van, hogy a füstgránát csak 45 másodperc múlva dolgozik teljes hatékonysággal – az átlag játékosoknak szánt változatból ■ ilyesmit értelemszerűen kiszerelelték). Ezt a játékot is felituk a listánkra, sőt be is korlátoztuk a címét piros filccel. A szép hosszú című **Hot Wheels Highway 35 World Race** ■ THQ a 16 bites idők óta sikerrel futó szériájának következő darabja. Az új játék tud mindent, amit egy full 3D átértelmezéstől elvárhatunk: 15 választható autó a Hot Wheels fennállásának 35-dik évfordulójára alkalmas kiadott kollekcióból (számos klasszikus modell, és néhány teljesen új járgány), örült pályák (vulkán belseje, havas-jeges



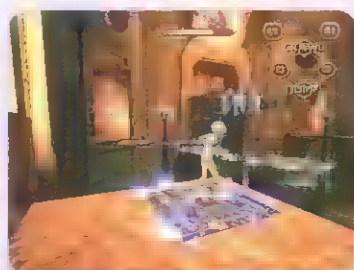
bekapcsolhatjuk magunkat: ■ egyik ilyenben például egy helikopterrel (!) kell összeműnk a tudásunkat. A játék leglátványosabb része az akkurátus fizikai modellezés lesz: a motorok és lovasaik pont úgy viselkednek a pályán és a levegőben, ahogy azt a tévéközvetítéseken megfigyelhettük – Rainbow-k látványon nagyon nagy hangsúlyt fektettek a játék ■ részének finomhangolására. Az Xbox és Playstation ■ tulajak örülhetnek neki, sajna csak valamikor 2004 első felében – körpótlásol viszont mindkét tábor kap online multiplayer lehetőséget. Szintén ■ Rainbow Studios fejleszti a motorcrossos Splashdown folytatását, **Splashdown: Rides Gone Wild** címen (már ■ első rész is Szivárványék keze munkáját dicsérte). Tipikus „még több/még jobb/még szebb” folytatás: ■ első rész összes karaktere visszatér, és számos új versenyzővel egészül ki, a grafikus megje-



POWER RANGERS NINJA STORM



MONSTER TRUCK MADNESS

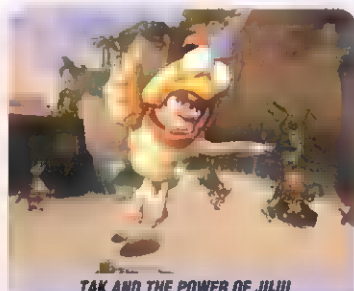


SPHINX AND THE SHADOW OF SETH

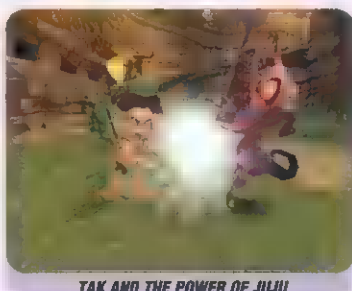


SPHINX AND THE SHADOW OF SETH





TAK AND THE POWER OF JUJU



TAK AND THE POWER OF JUJU



SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM



SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM

lenítésért felelős motort megturbózták, a víz egy sokkal jobb néz ki, nyolc külső és tucatnyi belső arénát kapunk, a karrier-versenyeken kívül freestyle módban is kipróbálhatjuk magunkat (itt nem lesz időkorlát), és végrehajtható trükkök száma is jelentősen növekedett (most 75 van belőlük). A virtuális vízi sportok szerelmesei idén augusztusban lörkelt szét a malacperselyt, felléve ha rendelkeznek egy Playstation 2-vel (a játék ugyanis PS2 exkluzív). Pillantsunk bele a THQ GBA-s felhozatalába: a **Power Rangers Ninja Storm** oldalra scrollozós veredős akciójáték (a Natsume fejlesztte), ahol egy általunk kiválasztott Power Ranger bőrébe (bocsánat: páncélzatába) bújni kell elpofoznunk magunkat a gonosz Ninja Nagymesterig (hogy aztán őt is jól lepofozzuk). Rangerünk a levert ellenfelek után tapasztalati pontokat kap, a cél az, hogy a játék végére fel tudjuk állítani a mindent elsőprő Megazord formát. Idén ősszel jön. A **Monster Truck Madness** 1996-ban meg-

komával barangoljuk be. A két karakter radikálisan különbözik egymástól: Sphinx atletikus fazon, hatalmasokat ugrik, és egy fűvicsával van felszerelve – ezt használja fegyvernek. A csőhöz kezdetben csak lövedékeket találunk majd, de kalandjaink során szertehetünk lágoló/robbanó/mérgező nyilakra is. A nyílakon kívül helyenként varázstárgyakat is magunkhoz szálíthatunk (lesz például egy fuvala, amivel a szárnyeket tudjuk kontrollálni), és kalandjaink során újabb fizikai képességekkel fejleszhetjük ifjú hőstünket – Sphinx megtanul úszni, és kampókban csimpaszkodni. King Tut ezzel ellentétben marha lassú, nem képes semmilyen fizikai támadásra – viszont halhatatlan (egyszer már meghalt a csórikám, többször nem tud). Ezt kihasználva tudunk vele néhány olyan kényes szituációt megoldani, amire Sphinx nem lenne képes: szerencsétlenül műmiatt lógró robbanva fényt gyűjthetünk a sötétségben, vagy egy csapat alá vezetve (ami laposra zúzza) eddig elérhetet-

l-jűl származó) mágius köveit, település lakóit pedig jól birkává változtatja. A sáman már csak Takot tudja megmenteni. A feladat adott: vissza kell szerezni a köveket, a falubelieket ismét emberre kell változtatni és persze el kell banni az ismeretlen gonosszal. A konkrét játékmenet tekintve a Tak teljesen hagyományos platformjáték: hősünk akadályokat küzd le, power-upokat használ (a legjobb, amikor egy csirke kosztumot magára öltve repülni kezd), vagy kisebb logikai feladatokat old meg. A logikai feladatok leggyakrabban a segítségnyújtásból állnak, mindenhol szabadon köszülő állatok – a fára való feljutás legkényelmesebb módja például az, ha valami gyümölcset odacsúszunk egy orángután, lehúzzuk vele a ágat, és csak utána ugrunk fel a fa tetejére. Egy szó, mint száz: a Juju egy nagyon franksó kis játék, tipikusan az az anyag, amiről még a videójátékok által kevésbé meglegyintetteknek is mosolyra húzódik a szá-

former, átlagos grafikával és átlagosan rossz kamera-kezeléssel. Bob bátyó ősszel támadja be az összes létező platformot, sőt GBA-ra jön egy külön kalandja is, **SpongeBob SquarePants: SuperSponge** címmel. A szerencsétlen Bobon anyira felidegesítettük magunkat, hogy gyorsan elszaladtunk a THQ két ponkrációs játékra, a **WWE Raw 2: Ruthless Aggression** (Xbox – szeptember), és a **WWE Wrestlemania** (GC – szintén szeptember) mellett, és rávetettük magunkat a Martin apu által régóta várt **Warhammer 40,000: Fire Warrior** PS2-es változatára. A Kuju Entertainment sajtószemsgőzű lövöldeje a Warhammer 40K univerzumban játszódik (aki tudja, hogy mi az a Warhammer, lapozza fel a pár hónappal ezelőtti Cool-Túrát, vagy olvassa a Watson mestera valamelyik témába vágó könyvét), és egy, a Császorság ellen küzdő ifjú Tau harcosat alakítunk benne (miért nem fordítva, én űrgárdistával sze-



WWE RAW 2: RUTHLESS AGGRESSION



WWE RAW 2: RUTHLESS AGGRESSION



WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR



WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR

jelent pécás autóverseny direkt átértelmezése a Nintendo hardozható masinájára: pofás 3D motort írtak hozzá, eredeti változat mind 30 pályára ott figyel a játékban, jörgányaink sérülhetnek az ütközések során, és kapunk egy GBA-specifikus játékmódot is – itt a verseny teljesítmése érdekében power-upokat szedhetünk fel (nitro, bomba, ragasztó, kicsinyítő sugár és hasonló nyáláknóságok) melyekkel az ellenfeleink életét keseríthetjük meg. Július legvégén (egészen pontosan: huszonnyolcadikán) már kapható lesz. A **Sphinx and the Shadow of Seth** újabb akció-kaland, ezúttal egyiptomi környezetbe helyezve. A játéknak kapásból két hőse is van: Sphinx, a fiatal kalandor, és King Tut, az őt öreg műmia. A két karakter felváltva irányítjuk a játék nagyobbik felében (kábé háromötödében) az ifjanc lesz a főhős, a fenti maradó részt pedig a műmia

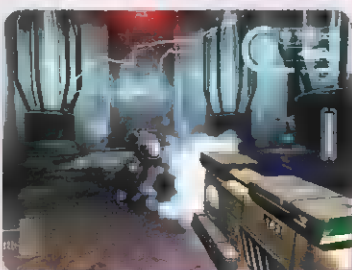
len helyekre is bejuthatunk vele. Ebből talán már kiderült, hogy az akcióreszeken kívül bőven lesznek itt logikai feladványok is, plusz bonusz tárgyak reményében mellék-küldetéseket is felvehetünk a pályákon köszülő NPC-ktől. Szeptember végére van kiütve a megjelenés, PS2-re és Gamecube-ra. A **Tak and the Power of Juju**-ról korábban már érteztünk (a márciusi hírvonatban), most végre személyesen is kipróbálhatjuk a játékot. Rövid emlékeztető: a játék világában mindent be- leng a titokzatos Juju ereje: istenek a Juju-nak köszönhetik létüket, az állatok viselkedést is ez irányítja – és a hétköznapi ember sem tud megenni nélküle. Ilyen hétköznapi ember (bocsánat: fiatalember) Tak is, aki egy kis faluban, helyi sáman tanítványaként igyekszik elsajátítani a Juju használatának fortélyait. Am jó a gonosz: egy titokzatos idegen elrabolja a falu (a Moon Ju-

ju. Megjelenés 2003 végén, Gamecube-ra és Playstation 2-re, plusz a hírek szerint lesz belőle GBA verzió is. Az egész E3 egyik legnagyobb marhasága címre pályázhat (néhány különösen agyas Pokemon anyaggal karöltve) a **SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom**. SpongeBob kolléga egy ilyen felvezetelen rövidgatyás gnóm, aki (mint megtudtuk) egy USA-ban igen sikeres gyerekkölcnek szóló sorozat főszereplője. A fenti cím pornójátékot takar (pedig tisztára úgy hangzik), hanem egy platformer, melyben hősünk Bikini Bottom városát menti meg a gonosz Plankton mesterkedésitől. Bobnak (majdnem leírtam, hogy minek neveztük szegény Bobot a képek alapján, de tūri a nyomdafesték :) segítőitársai is akadnak régi cimborái (Patrick és Sandy Cheeks) személyében. A játék egyébként egy teljesen átlagos plat-

remék nyomolni, hogy macska rúgja meg!). A Fire Warrior szinte minden tekintetben egy szép nagy Halo klónnak tűnik: itt is csak két fegyver lehet nálunk egy (az alap kard és a gránátok kivételével), itt is regenerálódik a pajzsunk – szóval Kujuké alaposan megnézték maguknak a Bungie klasszikusát, mielőtt nekifogtak volna a fejlesztésnek. A változatosságra egyébként egy szavunk sem lehet: tizenhét féle fegyvert vehetünk magunkhoz (az ellenfél fegyvereit is felkap-hatjuk), a single player küldetésorozatot jó hosszú, ennek végzetével pedig négy játékos támogatott multiplayerbe kapcsolhatjuk be magunkat. A grafikai megvalósítás mondjuk nem közelíti meg a Halo szintjét, de ezt a játékot valószínűleg inkább a hangulatáért fogjuk szeretni, nem pedig a csili-vili vizuális tartalomért. Szeptember közepén várható, kizárólag PS2-re.



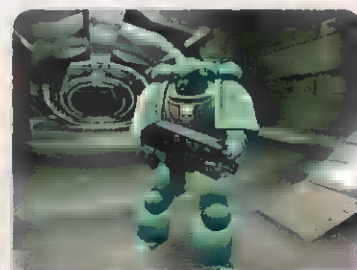
WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR



WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR



WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR



WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR





ALTER ECHO

THQ

A THQ jó sok játékot hozott ki az idejéig. Lássuk a fontosabbakat: kezdetnek itt van az **Alter Echo**, az **Outrage 3** 3rd person akció-kalandja. A történet epikus méretű: 2850-ben járunk, mikor is a „multiplast” nevezetű univerzális építőanyag felfedezése lendíti előre az emberiség technológiai fejlődését. A multiplast valóban hasznos anyag: megfelelően képzett szakemberek (őket „shapers”-nek hívják) gyakorlatilag bármivé át tudják alakítani a furcsa materiát, legyen a hatalmas űrhajó, vagy kockás alsónemű. Protagonistánk, Nevin, egy ilyen shaper: a történet elején munkaadója, az IMS Corporation megbízásából látogat el a távoli Proteus bolygóra, ahonnan segélyhívás érkezik, aztán megszakad a kapcsolatot a kolóniával (itt akár az alienek is beléphetnének a történetbe, de nem tesszük :-). Hősiünket a planétára érkezve egy kellemes és egy kellemetlen meglepetés éri: ■



ALTER ECHO

vin ■■■ egyedül a bajban: a gonosz Paavo-val való első harc során szert tesz egy speciális echoplast-páncélra, ez pedig speciális képességekkel ruházta fel az ifjú shaper. A páncél három üzemmódban tud működni: a meele mode a közelharchoz jól jön, ilyenkor egy pengével tudunk odacsapni a körülöttünk huncukkodókat (kombákat is csak ebben a módban tudunk végrehajtani), és a mászkáláshoz is jól jön a speckó dupla ugrás képesség miatt. A stealth mode értelemszerűen a rejtőzködést szolgálja: Nevin egy gyilkossággá alakul át, falakon tud lemászni, szűk részekbe tud beúszni, és a hosszán csapkodó nyelvvel tárgyakat tud magához rántani. A gun ■■■ a fegyveres harcot szolgálja: ■ páncél ekkor gyakorlatilag egy tankká alakul át, és brutális tüzérvél győzi meg a támadókat arról, hogy nekik tulajdonképpen sokkal jobb a túlélésük, mint ■■■ a Proteus nevű planétán. A jó ötletekhez pazar grafikai megvalósítás társul: ■ pályák jó nagyok, a karakterek



FULL SPECTRUM WARRIOR

csérjük, nézzetek csak meg a mellékelt képeket: nagyon pöpecül néz ki a játék. Dicsérjük viszont az irányítást, ami egyértelműen a legjobb, amit konzolon ebben a műfajban valaha is láttunk: a játékban egy kilenc emberből álló osztagot irányítunk (egészen pontosan: egy négy és egy ötös csapatot), közvetlenül természetesen csak ■ szakszoparancsokat kommandírozhatjuk, ■ többieknek eset-érzékeny parancsokat tudunk kiadni. Példa: egy nyílt területhez érve megparancsolhatjuk ■ géppuskás bajtársnak, hogy fedezze ■ utca egyik oldalát – és ehhez csak a jobb analog karral ■■■ adott irányba mutattunk. A kezünk alá rendelt katonák nem ostobák: fedezéket keresnek, falhoz lapulnak, fedezik egymást, zárótűzet adnak – vagyis piszkosul össze van rakva a dolog. A játékból kapásból két változat jön ki: júliusban érkezik ■ hardcore, ■ amerikai ■ meg száma- ra fejlesztett verzió (csak hozzájuk, ■ üzletekben nem lesz kapható – a THQ-nál még agyalnak rajta, hogy ké-



FULL SPECTRUM WARRIOR

hegycsúcsok, kacskaringós loopokkal tarkított verseny- róna) és persze látványos pörgések-ugratások minden mennyiségben. A THQ szerint ez lesz a széria eddigi leggyorsabb és legőrültebb darabja. Megjelenés össze, minden létező platformra (igen, lesz GBA verzió is). Majd ellejejtük: ■ klasszikus főcímmzene feldolgozását ■ Smash Mouth előadásában élvezhetjük majd a játék introjában. Maradjunk még a versenyjátékoknál: a friss E3-as bejelentések sorát gazdagította ■ **MX Unleashed**. A hozzáértők talán már ki a következőt: a címből, hogy itt bizony motorcross szimulációról van szó, megkérdezzük igen érő kezek által fejlesztve – a játék fölött a Motorcross Madness-1 jegyző **Rainbow Studios** bábáskodik. Az MX Unleashed 30 pályát és licenccel motorokat kínál az egyszeri játékosnak, ■ felül a fejlesztő urak egy igen látványos trükkrendszerrel és egy 19 versenysorozatból álló karrier módot is implementáltak a játékba. A versenyek között poénos mini-játékokba is



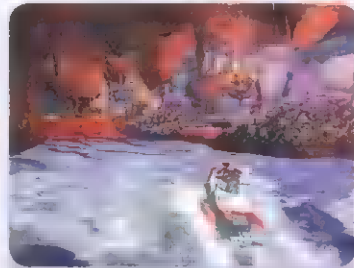
HOT WHEELS HIGHWAY 35 WORLD RACE

kellemes az, hogy ■ kolónia vezetője, Paavo (fogalkozását tekintve szintén shaper) ■ multiplast új, fejlettebb formáját fedezte fel (ez az idő manipulálására is képes echoplast), viszont ezzel párhuzamosan – itt jön a kellemetlen rész – szépen meg is árulta, a kolónia lakosságának nagy részét mindenféle (az echoplast segítségével) megidézett szörnyek élén kiirtotta, és most éppen azon tört a fejt, hogy miképp tudná ugyanezt végrehajtani a komplett emberiséggel. A faladat adott: le kell vadászni az eszemment kollégát és meg kell fejteni az echoplast titkát. Az Alter Echo küldetésalapú struktúráját használ: a misziók során ■ harcokon kívül rengeteget kell dumszunkunk ■ bolygón életben maradt NPC-kel, és néhány hadviselés minden csínját-bíját. Mitől is olyan jó a Full Spectrum Warrior? Három dolog: grafika, mester- ség intelligencia és irányítás. A grafikát külön nem di-



MX

jól kidolgoztak, an effektet pedig látványosak – szóval minden nagyon szép, nagyon jó, a játék felkerült ■ ez évi várolistánkra. Szerencsére már nem ■ rá sokat várni: augusztus végén debütál, Playstation 2-ön és Xbox-on. Következzen az a játék, amit sok online/offline gamerlap a Ilhow legnagyobb meglepetésnek tartott. Ez egy csapatalapú taktikai lövöld, ezúttal Xbox-ra: **Full Spectrum Warrior**. A Pandemic Studios korábban az amerikai sereg számára (a dél-kaliforniai egyetem technológiai tanszékével közös projekt volt) fejlesztett harci szimulátorát hangszerezte át a Dabozra. Az eredmény egy mind grafikájában, mind játékmenetében ■ realizmust éltető játék, mely hűen adja vissza a váro- si hadviselés minden csínját-bíját. Mitől is olyan jó a Full Spectrum Warrior? Három dolog: grafika, mester- ség intelligencia és irányítás. A grafikát külön nem di-



SPLASHDOWN: RIDES GONE WILD

sőbb kiadják ■ a nagyközönség számára is), év végén pedig ■ animációkkal felturbózták, némileg csökkentett realizmust tartalmazó „polgári” verzió (nem kell súlyos dolgokra gondolni: a katonai verzióban még az is szimulálva van, hogy a füstgázt csak 45 másodperc múl- va dolgozik teljes hatékonysággal – ■ átlag játékosok- nak szánt változatból az ilyesmi értelemszerűen kiszé- reltük). Ezt a játékot is felituk a listánkra, sőt be is kar- köztük a címét piros filccel. A szép hosszú című **Hot Wheels Highway 35 World Race** ■ THQ a 16 bites idők óta sikerrel futó szériájának következő darabja. Az új játék tud mindent, amit egy full 3D átértelmezéstől elvárhatunk: 15 választható autó a Hot Wheels fennál- lásának 35-dik évfordulója alkalmából kiadott kollekci- óból (számos klasszikus modell, és néhány teljesen új járgány), örült pályák (vulkán belseje, havas-je- ges



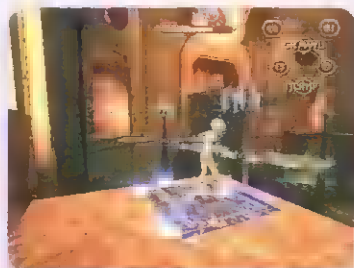
bekapcsolhatjuk magunkat: az egyik ilyenben például egy helikopterrel (!) kell összemérnünk a tudásunkat. A játék leglátványosabb része ■ akkurátus fizikai model- lezés lesz: a motorok és lovasaik pont úgy viselkednek ■ pályán és a levegőben, ahogy azt ■ tévéközvetítéseken megfigyelhettük – Rainbow-k láthatóan nagyon nagy hangsúlyt fektettek a játék ezen részének finomhangolá- sára. Az Xbox és Playstation ■ tulajok örülhetnek neki, sajna csak valamikor 2004 első felében – kárpótlásul vi- szont mindkét tábor kap online multiplayer lehetőséget. Szintén a Rainbow Studios fejleszti a motorcsónok Splashdown folytatását, **Splashdown: Rides Gone Wild** címen (már az első rész is Szivárványék keze munkáját dicsérte). Tipikus „még több/még jobb/még szebb” folytatás: ■ első rész összes karaktere visszatér, és számos új versenyzővel egészül ki, a grafikus megje-



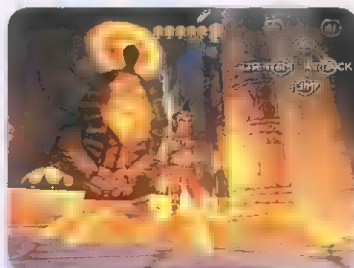
POWER RANGERS NINJA STORM



MONSTER TRUCK MADNESS



SPHINX AND THE SHADOW OF SETH

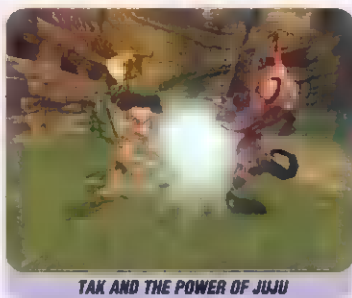


SPHINX AND THE SHADOW OF SETH





TAK AND THE POWER OF JUJU



TAK AND THE POWER OF JUJU



SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM



SPONGEBOB SQUAREPANTS: SUPERSPONGE

lentítésért felelős matart megturbázták, ■ víz egy fokkal jobban néz ki, nyolc külső és hat belső arénát kapunk, a karrier-versenyeken kívül freestyle módban is kipróbálhatjuk magunkat (itt ■■■ lesz időkorlát), és ■ végrehajtható trükkök száma is jelentősen növekedett (most 75 van belőlük). A virtuális vízi sportok szerelmesei idén augusztusban lövhetik szét a malacperselyt, feltéve ha rendelkeznek egy Playstation 2-vel (a játék ugyanis PS2 exkluzív). Pillanatsunk belül a THQ GBA-s felhasználói: a **Power Rangers Ninja Storm** oldalra scrollozva veredős akciójáték (a *Natsume* fejlesztte), ahol egy általunk kiválasztott Power Ranger bőrébe (bocsánat: páncélzatába) bújva kell elpofoznunk magunkat a gonosz Ninja Nagymesterig (hogy aztán őt is jól lepofozzuk). Rangerünk a levett ellenfelek után tapasztalati pontokat kap, a cél az, hogy a játék végére fel tudjuk állítani ■ mindent elsöpörő Megazord formát. Idén ősszel jön a **Monster Truck Madness** ■ 1996-ban meg-

komóval barangoljuk be. A két karakter radikálisan különbözik egymástól: Sphinx atletikus fazon, hatalmasakat ugrik, és egy fúvósóval van felszerelve – ezt használja fegyvernek. A csöhöz kezdetben csak sima lövedékeket találunk majd, de kalandjaink során szert lehetünk lágoló/robbanó/mérgező nyílakra is. A nyílakon kívül helyenként varázstörtyűket is magunkhoz szálíthatunk (lesz például egy fuvola, amivel a szárnyakat tudjuk kontrollálni), és kalandjaink során újabb fizikai képességekkel fejleszthetjük ifjú hősünket – Sphinx megtanul üszni, és kampókban csimposzkodni. King Tut ezzel ellentétben marha lassú, nem képes semmilyen fizikai támadásra – viszont halhatatlan (egyszer már meghalt a csörikám, többször nem tud). Ezt kihasználva tudunk vele néhány olyan kényes szituációt megoldani, amire Sphinx ■■■ lenne képes: szerencsétlenül mímát lángra robbantva fényt gyűjthetünk ■ sötétben, vagy egy csapda alá vezetve (ami laposra zúzza) eddig elérhet-

ju-tól származó) mágikus köveit, a település lakói pedig jól birkává változtatja. A sáman már csak Takat tudja megmenteni. A feladat adott: vissza kell szerezni a követeket, a falubelieket ismét emberré kell változtatni és persze el kell banni az ismeretlen gonosszal. A konkrét játékményt tekintve ■ Tak teljesen hagyományos platformjáték: hűsünk akadályokat küzd le, power-upokat használ (a legjobb, amikor egy csirke kosztümöt magára öltve repülni kezd), vagy kisebb logikai feladatokat old meg. A logikai feladatok leggyakrabban egyszerűen nagy segítséget nyújtanak a mindenhol szabadon köszáló állatok – ■ fára való feljutás legkényelmesebb módja például az, ha valami gyümölcscsel odacsúszunk egy orángutánt, lehúzzuk vele ■ ágat, és csak utána ugrunk fel a fa tetejére. Egy szó, mint száz: a Juju egy nagyon frankó kis játék, tipiku- ■■ az az anyag, amittel még a videójátékok által kevésbé meglegintetteknek is mosolyra húzódik a szá-

former, átlagos grafikával és átlagosan rossz kamera-kezeléssel. Bob bátyó ősszel támadja be az összes létező platformot, sőt GBA-ra jön egy külön kalandja is, **SpongeBob SquarePants: SuperSponge** címmel. A szerencsétlen Bobon annyira felidegesítettük magunkat, hogy gyorsan elszaladtunk ■ THQ két pankrációs játéka, ■ **WWE Raw 2: Ruthless Aggression** (Xbox – szeptember), és ■ **WWE Wrestlemania XIX** (GC – szintén szeptember) mellett, és rávetettük magunkat a Martin apu által régóta várt **Warhammer 40,000: Fire Warrior** PS2-es változatára. A *Kuji Entertainment* sajtószemszögű látóképe a Warhammer 40K univerzumban játszódik (aki nem tudja, hogy mi ■ a Warhammer, ■ lapozza fel a pár hónappal ezelőtti Cool-Túrát, vagy olvassa el Watson maestro valamelyik témába vágó könyvét), és egy, a Császarság ellen küzdő ifjú Tau harcost alakítunk benne (miért nem fordítva, én ürgárdislával sze-



WWE RAW 2: RUTHLESS AGGRESSION



WWE WRESTLEMANIA XIX



WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR



WARHAMMER 40,000: FIRE

jelent pécés autóverseny direkt átértelmezése a Nintendo hordozható masinájára: pofás 3D motort írtak hozzá, az eredeti változat mind ■ 30 pályája ott figyel ■ játékban, járgányaink sérülhetnek ■ ütközések során, és kapunk egy GBA-specifikus játékmódot is – itt a verseny felpezsdítése érdekében power-upokat szedhetünk fel (nitro, bomba, ragasztó, kicsinyítő sugár és hasonló nyálankóságok) melyekkel az ellenfeleink életét keseríthetjük meg. Július legvégén (egészen pontosan: huszonnyolcadikán) már kapható lesz. A **Sphinx and the Shadow of Seth** újabb akció-kaland, ezúttal egyiptomi környezetbe helyezve. A játéknak kapásból két hőse is van: Sphinx, a fiatal kalandor, és King Tut, az őt öreg múmia. A két karakter felváltva irányítjuk a játék nagyobbik felében (kőbe háromtöredékben) az ifjanc lesz a főhős, a fent maradó részt pedig a múmia

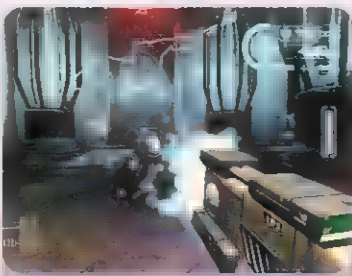
len helyekre is bejuthatunk vele. Ebből talán már kiderült, hogy ■ akcióárszéken kívül bőven lesznek itt logikai feladványok is, plusz bonusz tárgyak reményében mellék-küldetéseket is felvehetünk a pályákon köszáló NPC-től. Szeptember végére van kitűzve ■ megjelenés, PS2-re és Gamecube-ra. A **Tak and the Power of Juju**-ról korábban már értekezünk (a márciusi hírvalóban), most végre személyesen is kipróbálhattuk a játékot. Rövid emlékeztető: a játék világában mindent beleng a titokzatos Juju ereje: az istenek ■ Juju-nak köszönhetik ■ létüket, az állatok viselkedését is ez irányítja – és a hétköznapi ember sem tud megenni nélküle. Ilyen hétköznapi ember (bocsánat: fiatalember) Tak is, aki egy kis faluban, ■ helyi sáman tanítványoként igyekszik elsajátítani a Juju használatának fortélyait. Am jó a gonosz: egy titokzatos idegen elrabolja ■ falu (a Moon Ju-

uk. Megjelenés 2003 végén, Gamecube-ra és Playstation 2-re, plusz a hírek szerint lesz belőle GBA verzió is. Az egész E3 egyik legnagyobb marhasága címre pályázhat (néhány különösen agyas Pokemon anyaggal karöltve) ■ **SpongeBob SquarePants: Battle for Bikini Bottom**. SpongeBob kolléga egy ilyen felmeztelen rövidgatyás gnóm, aki (mint megtudtuk) egy, ■ USA-ban igen sikeres gyerkőcöknek szóló sorozat főszereplője. A fenti cím nem pornójátékot takar (pedig tisztára úgy hangzik), hanem egy platformert, melyben hűsünk Bikini Bottom városát menti meg a gonosz Plankton mesterkedésaitól. Bobnak (majdnem leírtam, hogy minek neveztük szegény Bobot a képek alapján, de nem tűri ■ nyomdastétek :-)) segítőitársai is akadnak régi címiből (Patrick és Sandy Cheeks) személyében. A játék egyébként egy teljesen átlagos plat-

remék nyomolni, hogy a macska rúgja meg!). A Fire Warrior szinte minden tekintetben egy szép nagy Halo klónnak tűnik: itt is csak két fegyver lehet nálunk egy- ■■ (az alap kardon és a gránátokon kívül), itt is regenerálódik a pojszunk – szóval Kujuké alaposan megnézték maguknak a Bungie klasszikusát, mielőtt nekifogtak volna ■ fejlesztésnek. A változatosságra egyébként egy szavunk sem lehet: tizenhét fele fegyvert vehetünk magunkhoz (az ellenfél fegyvereit is felkaphatjuk), a single player küldetésorozat jó hosszú, ennek végeztével pedig négy játékos támogatást multiplayerbe kapcsolhatjuk be magunkat. A grafikai megvalósítás mandjuk nem közelíti meg a Halo színjét, de ezt a játékot valószínűleg inkább a hangulatáért fogjuk szeretni, nem pedig ■ csill-vili vizuális tartalomért. Szeptember közepén várható, kizárólag PS2-re.



WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR



WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR



WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR



WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR





BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2



BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2



BATTLESTAR GALACTICA



COLD WINTER

## VIVENDI

A Vivendi küszöbön álló előadását már legalább fél éve tartják megakart a pletykák, de konkrét ajánlatra (pláne üzletkötésre) a mai napig nem került sor. A legújabb szóbeszéd szerint egyébként mostanság a Take 2 + Microsoft duó pályázik a francia kiadóra (ketten könnyebben össze tudják dobni a két milliárd eurós vételforrást), akik az üzlet nyelvére utasítva szétosztanák egymás között a felvásárolt fejlesztőket – az MS vinné a konzolos részteget, a Take 2 meg a péccet. Mindebből (és a cég anyagi problémáiból) az E3-on semmit nem lehetett érzékelni, a Vivendi hatalmas standjával és rengeteg játékkal várta a látogatókat, melyeket nem is tudunk mind fejben tartani... A cég egyik nagy reménye a **Baldur's Gate: Dark Alliance 2**. A kaszobolós-varázslós RPG előző epizódja igen szépen fogott, és úgy tűnik, a fejlesztő urak a folytatás esetében sem kívánnak változtatni az egyszer már sikeres formulán. Mindenből több

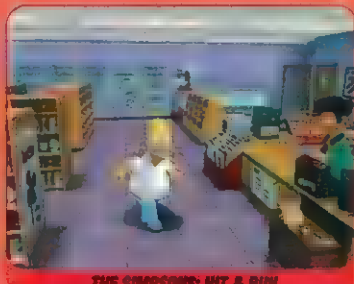
és arányosan csörgedező kis patakjal (a víz-effekt még mindig baromni jól néz ki a BG-DA-ban). Októberi megjelenés, PlayStation 2-re és Xbox-ra – a GC egyelőre nincs terítve, de ha a játék jól teljesít a másik két platformon, akkor valószínűleg oda is átirják. A **Battlestar Galactica** név hallatán gyaníthatóan csak azok lesznek igazán izgatottak, akik a nyolcvanas évek elején (hozzánk hasonlóan) minden délután ott ültek a tévé előtt, hogy a rossz minőségben fogható osztrák/jugoszláv adót bámulva elképzeljék a Galactica csillaghajó kalandjainak legújabb részét. Az akkori (is) dülő Star Wars öröklet meglovagló klasszikus sci-fi tévésztára megújításának jogát a Vivendi szerezte meg, és a műfajban komoly tapasztalattal bíró Warthog (Starlancer, Colony Wars) bízták meg a fejlesztéssel. A játék története 20 évvel a sorozatban látható események előtt játszódik, mikor Adama (5 lesz később a Galactica parancsnoka, és egyben a jelenlegi játék főszereplője) még

kon is lövöldözhesünk), a megvalósítás azonban dicséretre értemel. A fejlesztők nagyon komolyan vették a játék grafikai oldalát, nincsenek találgatások például ilyen realizálisan megalkotott fény/árnyék rendszerrel és fizikai modellezéssel egy konzolos FPS-ben. A karakterek képesek érzelmeket kimutatni (azaz a kották nekik arcimimikát), a testük sérülési zónákra van osztva, sőt, az ellenfeleket még csönkölhetjük is (egy pontos lövés a sörétes puskából és már repül is fejecske vagy a kezecske). Alapból fizt fizetve indulunk, de kalandjaink során még kétszer ennyit szolgáltunk majd magunkhoz. Lesz gadget-használat is, meghozza igen sajátos módon megoldva: az alaplányokat magunk kombinálhatjuk (benzin+rongy+vodkaúsva = Molotov koktél), melynek köszönhetően egész ötletes szerkezetek is kialakíthatók (pl. mérge+hírelkártya = kitűző eszköz a mit sem sejtő örök gyors likvidálására). Nem mostanság fogunk vele játszani, mivel legkorábban 2004 őszén jelenik majd meg, Xbox-ra

karácsonyi szezonra időzíve (Playstation 2, Xbox, Gamecube). Evezünk kissé barátságosabban vizekre: XXII. század, Mega City One: bűnözés, kaos, szétség. A szemetelesét fél év börtön jár, a tiltott helyen való dohányzást meg három. Judge Dredd: Bűr, Esküdsz és Végrehajtó egyben. **Judge Dredd: Dredd versus Death** – a Rebellion (Alien vs Predator – imádják az ilyen „valami ellen valami” játékcímeket :) új FPS-e. A játék teljesen hűen adja vissza Mega City One kegyetlen világát, el lehet felejteni a Stallone-féle „Jeszesem a sisakot és snárolak” jellegű gyaloglásat hozzáállást – ez egy IGAZI adaptáció. Dredd az összes, a képregényből megismert fegyvert használhatja (és használja is), a grafikán sokat csiszoltak az utóbbi időben – a mikor utoljára láttuk, még nem nézett ki ilyen potoson. A Rebellion mindig is nagyon tudott atmoszférát teremteni, és a látottak alapján most sem kell bennük csalódnunk. Istelelőhirdetés 2003 év végén, a bíróság a Playstation 2-őt és az Xbox-ot tar-



COLD WINTER



THE SIMPSONS: HIT & RUN



FUTURAMA



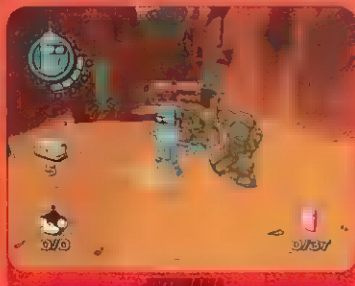
FUTURAMA

be/ jobbat kapunk: több választható karakter, több helyszín, több varázslat, több szörny, csinosabb grafika. Ami maradt, az az alapötlet (hűsők kuciny csapata tesz rendet a tenjeskedő gonoszoknál, a valósidejű harc: és harmadik kiadó D&D szabályrendszer. Az expón az Xbox verziót lehetett kipróbálni: az ígért öt karakteresztályból csak három volt választható. A bar-bár a henteslegény (szonyatos fizikai sebesséket képes okozni és elviselni), a dark elf szerzetes a varázsló, míg moon elf nekromanta, az „izé...szóval a nekromanta szerepében tündökölt. Nekünk a nekromanta tetszett a legjobban (ha jobban beagondolok, mindig RPG-ben a nekromanta tetszik a legjobban :), aki a harcban elhullott ellenfelet képes volt felmásztatni, és saját oldalára állítani. A játék összesen hatvan különböző pályát kínál, ezek között lesznek olyan finomságok, mint a demo verzióban is bevizsgálható mező, a száékli hullámozó fűvel,

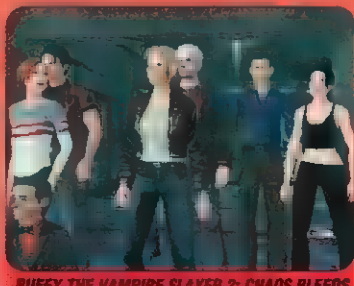
zöldfűvel kádát a csillaghajót támogató flottában. A Warthog nem bonyolította túl a dolgot: ugyanazt a küldetés-alapú struktúrát kapjuk, mint például a Colony Wars-ban, és az irányítás is hasonlóképp kézzel áll. Harcolhatunk közvetlenül a gonosz cylonokkal (ők a sorozat rosszfiú), repülhetünk támogató-küldetéseket, de lesznek olyan misztikus is, mikor közvetlenül a Galactica-t kell megvédenünk egy támadástól. A Battlestar Galactica igen kellemes űrhajós lövöldözés ígérkezik, szép grafikával és erős történettel. Augusztus közepére datálják a megjelenést, Xbox-ra és Playstation 2-re. Térjünk vissza a Földre: a **Cold Winter** a kötelező kémes FPS szerepét tölti be a francia kiadó kínlatában. A sztori ugyan nem túl eredeti (angol titkosügynök-ként lebukunk Kínában, a komány megfogad minket, egy nikozatos jókarunk kiszabadít, és ad egy taladatot, majd keresztülröpít minket a fel világon, csak azért, hogy egyzónikus lokáció-

és Playstation 2-re. A **Crash Nitro Kart** egyenes folytatása az egyes számú Playstationon pár éve (a szó legszorosabb értelmében) szép köröket futó Crash Team Racingnek. A fejlesztői székben ezúttal a GBA-s Crash verziókat jegyő Vicarious Visions ül. A sztori: a gonosz Velo Császárt elrabolja Crash-t, és versenyzésre kényszeríti – a tét természetesen a Föld sorsa. A Crash Nitro Kart pont olyan Mario Kart klón, mint amilyen az előde volt: összesen tizenhat pályán száguldozhatunk majd (többféle környezetben: lesz dzsungel, hegyvidék, futurisztikus város, sőt egy űrlomlás is közöttük), power-upokat szedhetünk, szívatathatuk az ellenfeleket – nem ez a játék újítja meg a műfajt, az biztos. PS2-n az osztott képernyős multiplayeren kívül lehetőségünk lesz több gép összekapcsolására is, így egyszerre nyolcan nyomulhatunk majd egymás ellen. Megjelenés 2003 év végén, okosan a

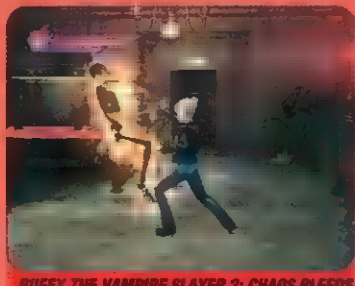
tolto érdemesnek a szoftvertermékek befagadására. (A többiek meg jól halálra vannak téve :) Ha már itélkezünk: az expón be lehetett vizsgálni a legfrissebb X-Akták játékat, az **X-Files: Resist or Serve** is. Emlékeztető: játék a sorozat heletdi szezonja után játszódik: Mulder és Scully-t egy csendes kisvárosba, Red Fallsba szállítja a köteleesség. A városban szellemek és élőholtak tüntek fel – azaz pont meglelő a terop a két, természetfeletti jelenségek kivizsgálására specializálódott FBI ügynök számára. Az omenkai hegyvidékről egyenesen a jeges Szibériába vezet hősünk útja – egy alien gyilkost üldöznek az orosz kormány titkos kutatólaboratóriumában. A játék végére persze a szokásos idegen űrhajó és a mindent elpusztító Fekete olaj is szerepet kap majd – ismét két ügynökön múlik tehát a világ sorsa. A Resist or Serve játékmeltek tekintetben elszakadni látszik az előző, inkább a nyomozgatásra és bizonyítékgyűjtésre épí-



FUTURAMA



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER 2: CHAOS BLEEDS

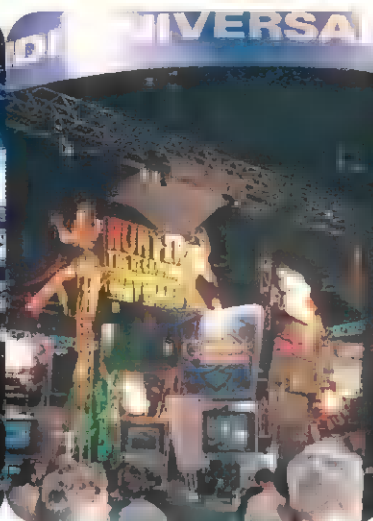


BUFFY THE VAMPIRE SLAYER 2: CHAOS BLEEDS



BUFFY THE VAMPIRE SLAYER 2: CHAOS BLEEDS





THE FAST AND THE FURIOUS



HUNTER THE RECKONING: REDEEMER



HUNTER THE RECKONING: WAYWARD



FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

tő, előszereplő filmbejátszásokkal erősen megtűzdelt X-Files-jektől. A grafika teljes 3D-ben pompázik, a feladataink pedig leginkább a Resident Evil vagy a Silent Hill szériákban tapasztaltakra emlékeztetnek: nagypályás szövműszárlás ezerrel. Sajna a kipróbálható verzióval ellátott felő után azt kell hogy mondjuk, hogy nem ez lesz az a játék, ami felcsúszta a Residenteket, vagy a Silent Hillt a képzeltbeli trónról: a grafika még csak-csak elmegy, de az irányítás botrányos, és ez utóbbi simán tönkre tud vágni egy ilyen játékot. Reméljük, hogy idősebb még hegesztenek valomit rajta, vagy mind az Xbox, mind a Playstation 2 tulajok (gyk: ezekre a platformokra fog kijönni) nagyon csalódottak lesznek... A **Fallout: Brotherhood of Steel** a remek pécs poszt-apokaliptikus RPG újrarendelése konzolokra. Az Interplay búcsút mondott a körökre osztott harc-rendszernek (most már minden összecsapás valós időben játszódik), és a játékot erősen a Baldur's Gate: Dark Alliance ké-

zett platformok: Playstation 2 és Xbox, megjelenés: 2003 október vége. A Vivendi két Lord of the Rings-játékot is bejelentett az expón. (Náluk van a könyvek megjelentetésének joga, az Electronic Arts pedig a filmek hasonló jogait licenclte magának. LOTR-játékokból egyébként tele van a Vivendinél a padlás, mert ők babáskodnak a pécs MMORPG, a Middle Earth Online, és a multiplatform The Hobbit fölött is.) Az egyik számunkra most kevésbé érdekes (a War of the Ring kódnevű RTS-ről van szó - péccre), a másik viszont - **The Lord of the Rings: The Treason of Isengard** - annál inkább. Illetve érdekes lenne, ha sokat tudnánk róla. De nem tudunk: a Vivendi sajtóanyagának egy mondatja („izgalmas fantasy akciójáték, hatalmas csatákkal és fejleszthető karakterekkel”) nem túl informatív. Így hát kénytelenek vagyunk az E3 után kiadott trailerből leszűrni valamit: a játék NEM a LOTR-trilógia eseményeit dolgozza fel, meneteiben pedig egyértelműen az EA Gyűrűk Ura-játékait

például egy olyan szerkenyűvel, mellyel más robotokat tud a maga oldalára fordítani - tessék elképzelné például azt a szituációt, mikor a huncut fémember egy hatalmas, állig felfegyverzett mech irányítását kapóan a kezébe... A játék elsőrangú fizikai motorral rendelkezik, élvezet nézni, ahogy az ellenséges fémtestek látványosan ezer darabra szakadnak. Kisse pihentető a játék, de szórakoztató - kivételesen a PS2 az a platform, amire NEM jelenik meg, jön viszont Xbox-ra és Gamecube-ra is, 2003 novemberében. A Radical Entertainment fejlesztő a **The Simpsons: Hit & Run**-t. A játék műfaját elég nehéz lenne meghatározni, mondjuk azt, hogy küldetés alapú autós játék (néha ki is kell szállnunk az autóból), melyben a Simpsons-család jelen tagjai (nevezetesen: Homer, Bart, Apu, Marge, és Lisa) közül választva kell missziókat végrehajtunk Springfieldben. Az nem teljesen világos még, hogy mik is lesznek ezek a missziók (ezt valahogy elfelejtették közölni Vivendinek), de azt

jóvá kívánja változtatni. A grafika a sorozatot idézi, a szereplők hangját pedig az eredeti színészek adják - az autentikus hangulattal tehát nem lesz baj. Augusztusban érkezik, Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra párhuzamosan. Most, hogy véget ért a sorozat (az óceán túlsó oldalán, a nálunk nem összevisszaságban leadott két szezon nem nagyon számítanám rendszeres sugárzásnak), a Bully-hívők már csak videójáték formájában szólhatnak magukhoz új tartalmat a kedvenc szériájukból. Az Eurocom által fejlesztett **Buffy the Vampire Slayer 2: Chaos Bleeds** pontosan erre apellál: a tévésorozat egy „elvesztett” epizódját ülteti át játéklombba. Rengeteg bunyó, száz fele mozdulat és kombináció, az eredeti színészek eredeti hangjai (szerepelnek: Buffy, Angel, Willow, Xander és Spike), plusz jó sok multiplayer módus (One on One Combat, Last Man Standing, Team Survival, Domination és Bunny Catcher) jellemzi a játékot. Jön mindenre, amire csak



THE LORD OF THE RINGS: THE TREASON OF ISENGARD



THE LORD OF THE RINGS: THE TREASON OF ISENGARD



METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM



METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

pére faragta. Tovább erősíti a párhuzamokat, hogy a játék a Dark Alliance továbbfejlesztett grafikus motorját használja - ez mondjuk abszolút nem vált kárára (értsd: igen meggyőző vizuális porcióval rendelkezik a játék). A Brotherhood of Steelben az Acél Testvérség egy tagját alakítjuk, akinek mindennapos feladatai közé tartozik a sivatagban kászáló robotok és mutánsok elleni harc - a történet háttérben persze az emberiség (ismételt) megmentése áll majd. Kalandjaink során több mint övenféle fegyvert (ezeket két csoportra osztották: távolsági és léggye-vek, harc közben az inventory-ban való túrkálás nélkül válogathatjuk őket). A leggyőzti ellenfelek után tapasztalati pontot kapunk, ezeket szintlépések újabb skillekre válthatjuk be. A Brotherhood of Steel cooperative multiplayer opcióval felszerelve érkezik - az egész történetet végigjátszhatjuk egy cimboránkkal (az Xdoboz esetében akár Xbox-Live-on keresztül is). Megcé-

koppintja, némileg gyengébb grafikával. Kíváncsiak vagyunk, hogy mi sül ki ebből: idén decemberben minden kiderül, egyelőre csak Playstation 2-n és Xbox-on. A **Metal Arms: Glitch in the System** egy jó kis robotos akciójáték, szintén frissen bejelentve (mint kiderült, a fejlesztő Swingin' Ape Studios már több mint egy éve dolgozik rajta). A főszerepben Glitch, a rettenthetetlen harci robot, aki a gonosz General Corrosive (Korrózió Generális - az évd legjobbjá főgonosz neve!) (robot)hordái ellen veszi fel a harcot. A Metal Arms a lényegét tekintve standard akciójáték, de tele van olyan apró ötletekkel, amik mégis ott tartják az embert a képernyő előtt. Glitch mindkét karjára külféle fegyvereket tud felszerelni (az egyik kar teljes egészében a robbanóanyagoknak van szentelve, a másik pedig a léggye-vekre), így duplán tud fájdalmat okozni az ellenséges robotoknak. Nem csak fegyverekkel áll a kínlat: robotunk rendelkezik

biztos, hogy egy csomó ismert karakterrel (Cletus, Comic Book Guy, Principal Skinner) és híres springfieldi épülettel (Simpsonnek háza, a Springfieldi Erőmű, vagy a Kwik-E-Mart) találkozhathatunk majd. A The Simpsons: Hit & Run szeptemberben támadja be a boltok polcát, Playstation 2, Gamecube és Xbox platformokon. A Vivendi fenntartásága alá tartozó Sierra kuckójában is akad néhány érdekes játék, lássuk most ezeket. Az előbbi Simpsons-játékról beszélünk, de nem csak ők öltönek digitális formát az idén, hanem a széria „rakonsorozata” a **Futurama** is. Az 6 esztendőben egy 3rd person akciójátékot kapunk némi felfedezéssel és rejtvény megoldással nyakon öntve. A sorozat négy főbb szereplője (Fry, Bender, Leela és Dr. Zoidberg) közül választhatjuk ki a nekünk szimpatikus, hogy aztán vele induljunk harcba a fel bolygói felvásárló üzletember, Mom Who ellen - aki a komplett bolygót egy hatalmas űrhaj-

jóhet (Playstation 2, Xbox, Gamecube), a tervek szerint már idén ősszel. Szóljunk egy pár szót a Vivendi autósversenyes üdvöskéjéről, a filmlicenc alapján készült **The Fast and the Furious**-ról. A game elég korrel állapotban leledzett az expón, jól működő verziót lehetett kipróbálni. Gyönyörű ázsiai látvány csábítottak a játékra - kit tudott ennek ellenállni? Velemünk egyszerű és velős: Project Gotham Racing és Need for Speed keverék. Megjelenés 2003 végén, valószínűleg karácsony magasságában, Xbox-ra és PS2-re. Utoljára hagytuk a két új vámpírvadász Hunter-játékot: PS2-re **Hunter the Reckoning: Wayward**, Xbox-ra a **Hunter the Reckoning: Redeemer** néven érkezik (a Wayward augusztusban, a Redeemer októberben, az idén). Ezúttal 5 vadász közül választhatunk és lesz 4 személyes multiplayer mód is mindkét verzióban.



CRASH NITRO KART



JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH

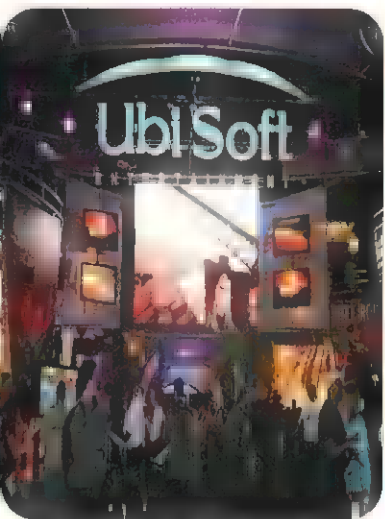
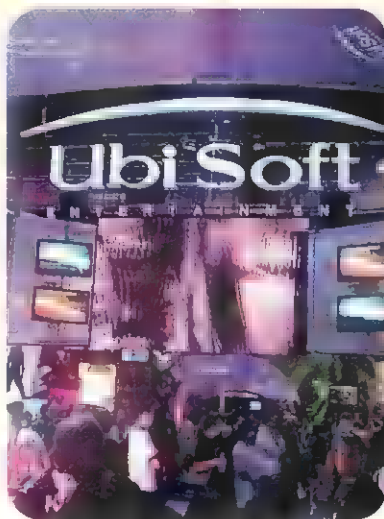


JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH

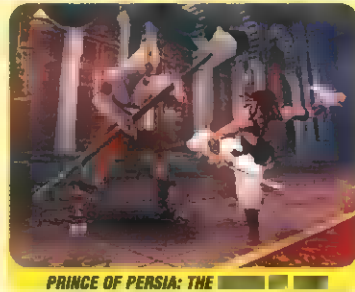


X-FILES: RESIST OR SERVE





UBI SOFT



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



BEYOND GOOD & EVIL



BEYOND GOOD & EVIL

A Ubi Soft idei kinalata volt túl széles, viszont finom címetek is be lehetett vizsgálni a standjukon. Kezdjük az Expo egyik legjobbat dícsért játékkal (a szokásos „Best of E3” listák stabil résztvevője volt az anyag, a platform-kategóriában szinte mindenki első helyen hozta ki), a **Prince of Persia: The Sands of Time**-mal. A herceg ismét visszatér, ezúttal a véletlenül elszabadított Idő Homokja által generált kószai kell majd valahogy megfékeznünk öklünkkel. A játékok fejlesztője Ubi Soft Montreal (az urak hozták tőlük alá tavaly a *Splinter Cell*) nagy hangsúlyt fektet az előző játékok hangulatának megőrzésére, és arra, hogy minden olyan játékelemet átmentsenek az új generációs folytatásba, amiket azok (gondolunk itt az első két részre, nem a gyengécske harmadikra) klasszikussá váltak. Egy 3D platformjáték neuralgikus eleme mind a kamerakezelés. A

futással és hatalmas ugrásokkal megfűszerezve. Multiplatform megjelenés (PS2, Xbox, GC) várható, 2003 november közepén. Ha már szóltunk róla, jöjjön a **Beyond Good & Evil**. A korábban Project BG&E-ként megnevezett játék normális címet kapott, és végre alaposan meg is lehetett nézni, hogy mit is fejleszt több éve (ittalkban) Michael Ansen, a Rayman-széria apukája. A játékban egy NAGYON gonosz idegen faj szállja meg Hyllis csodálatos világát – a főszereplő hőlyemény (Jade – korábban miatta becéztük a játékokat mókásan Project BIGE-nek :) feladatok természetesen az lesz, hogy elűzze a támadókat. A BGE-t nem igazán lehet bekebelezni: kalandelemekkel bőségesen meglocsolta akciójátékot, és sző, rengeteg felfedeznivalóval. RPG-elemekkel nyakon öntve. Hyllis világát egy lebegő hajón (ezt később repülőgéppé is át tudjuk alakítani) lefedeztet fel, a szárny komákat először egy botol csapadéknak agyon, a későbbiekben azonban már varázsolni is tudunk. Nem egyedül ká-

hosszan még látnak. Az Expón egy jó hosszú trailert mutogattak belőle, ami valami elképesztően adta vissza egy akció-dus képregény hangulatát. EZ az, amiért cel-shadedet kitallalták: elő képregényeket akarunk a képernyőn látni, és XIII száz százalékig hozza azt, amit elvárunk tőle. Egyelőre persze csak a vizuális oldalról tudunk nyilatkozni, a játékból csak nagyon rövid kóslókat kaptunk (annak alapján jónak tűnt). Hállistennek a gyatlan mászlásról szó (van benne azért nagypályás akció bőven), hanem találgatásról és lopakodásról is: az egyik jelenetben névelen hősünk olyan szépen csapta kupán egy sörösvéggel az elláté bókászó őrt, hogy mind Solid Snake-nek, mind Sam Fishemek becsületére vált volna. A debüt októberben várható, PS2, Gamecube, Xbox platformokra. Ha már Sam Fisher: a sötétben osonó titkosügynök kalandjai folytatódnak a **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**-ban, erről azonban nem itt, hanem a következő oldalon szólnak –

zión állítog jobb lesz: átdolgozták a A-1, és több küldetést kapunk), kíváncsian várjuk, hogy Xbox-on hogyan teljesít novemberben. Ubiék beleköszölnek egy kicsit a szuperhősök világába is: a **Batman: Rise of Sin Tzu** nem egy bizzar kínai előtellel állítja szembe mindenki kedvenc denevérszörnyös hősét – Sin Tzu-ban a Batman-játékok első, kizárólag egy videójáték számára tervezett (elkövető: Jim Lee, veterán képregény rajzoló) főgonosztá iszterheljük. Első blikkre (sőt: sokadikra is) tisztességes, „kapcsoljuk ki az agyukat” bunyónak tűnt az anyag, ahol a négy főhős (Batman, Batgirl, Robin, Nightwing) valamelyikével nyomulva kell elpáholnunk a hőmegben támadó ellent. Vadító útjásokat nem birtunk felledezni, a Sin Tzu teljesen azt hozta, mint az E3-on kiállított tucatnyi másik palozkodós anyag. A grafika itt is cel-shaded, az ellenfelek pedig javarészt a Batman-rajzfilmsorozatból lettek átemelve (el-látjuk például Clayface, Scarecrow, vagy Bane bajját is).



XIII



RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD



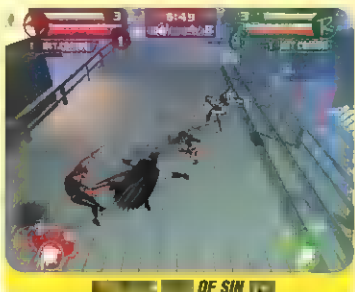
RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

kanadai fiúk a minél jobb játszhatóság érdekében több kamerarendszert is beépítettek a játékba: választhatunk szabad (a jobb analóg karral irányíthatjuk a kamerát), megszkott „mindig mögöttem van az operátor”, és abszolút kitölt (meghatározott helyről/szögből szemléljük a akció) kamerakezelés között. A grafika jeles, az új Prince of Persia a Beyond Good & Evil (erről még lesz szó később) számára kifejlesztett JADE motor egy módosított verzióját használja. A leglátványosabb talán a fizika volt: hősünk haja és ruházata dinamikusan mozog, és a sorozat védjegyének számító részletes karakter-animáció is helyén volt. Az Ubi standján még csak egy igen korai demót lehetett megtekinteni, de már ebből is látszott, hogy nem átlagos ugrabugráló van szó. A hercegünknek több speciális tulajdonsága is van, kontrollálni tudja például időt – ez RENKIVIL látványos akciókat eredményez, Mátix-stílusú kasztásokkal, falon

botlunk a nagyvilágban. Jade segítőitársakat vásárolhat magának (néhány fejtoró csak a közreműködésükkel oldható meg), pénzt pedig a vadvilág ritka teremtményeinek főtőzából szerezhet – eddigiekből gyaníthatóan már kiderült, hogy nem egy újabb szimpo „verd agyon a szárnyakat jól” butaságról van szó. A Prince of Persia-nál már dícsért grafikus motor itt is jól teljesít, csodálatosan bizzar helyszínekkel találkozhat majd a játékos (néhány szcenárió meglehetősen közel áll a Rayman 3 LSD-tripre emlékeztető pályához). Szintén multiplatform megjelenés, szintén novemberben (egy héttel a PoP előtt), XIII, azaz tizenhárom. Persia Mercage dinamikus volt, a BGE kellemesen elvont, de mi a látónk letitkünk le a hajunkat a padlóra, a kuporodunk le mellette – ez kérem, csodát! Korábban már szóltunk a játékról (népszerű belga képregény alapján készülő FPS, kámkörnyet, cel-shaded vizuális megvalósítás), de mozgásban

kimenőt interjút olvashattok a játékkal kapcsolatban. Szólnak viszont egy másik Tom Clancy-játékról, a **Rainbow Six 3: Raven Shield**-ről. A téma rajongóinak gyaníthatóan nem kell bemutatni a RS-sorozatát: aki nem ismeri a pécs inkarnációkat, az konzolon (PS, N64, DC) is találkozhat már a gonosz terrorista bókcsk eliminálásra szakosodott Szivárvány-asztrog kalandjaival. A harmadik rész több, jobb, szebb és ágon-dobabb, mint az előző epizódok voltak. A játék alatt a legújabb Unreal motor dűbörög, a küldetés-tervezési fázis jóval átláthatóbb (és mégis több lehetőség benne, mint korábban volt), a fegyver választék kibővült (kabé háromszor annyi gyilkoló eszköz közül választhatunk, mint a második részben) és a csapírtírányítás is leegyszerűsödött (kis gyakorlás után gond nélkül elkommandírozunk egyszerre akár négy osztágot is). A Raven Shield továbbá pécán már szép köröket futott (a konzolos ver-

Premier 2003 végén (PS2, Xbox, GC, GBA). Egy képernyővel tovább lépve a **Crouching Tiger, Hidden Dragon** kellett magát – mivel a Ang Lee féle Tigris Sárkány játékadaptációjáról korábban (két hónapja) már írtunk részletesen, engedelmezzek most nem foglalkozunk vele. Kipróbáljuk viszont a **Charlie's Angels**-t: újabb átlagos ütős-rugós-verekedős anyag, az ehavi Konzol megjelenésével nagyjából egy időben debütáló második CA mozifilm (a *Full Throttle*) sztorivonalát lazán követve. Közepes grafika, közepes zene, méla unalomba fűlő játékmenet – nem lesz a kedvencünk idén nyáron (júliusban jön ki, PS2-re, GC-ra és Xboxra). Látnunk egy másik filmfeldolgozást is: a **Pirates of the Caribbean** nagyon csinos és izgi kalózas/kardozós anyagnak tűnt, sajna egyelőre még csak a PC-s verziót mutogatták, de a hírek szerint jön Xbox-ra is.



OF SIN



CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON

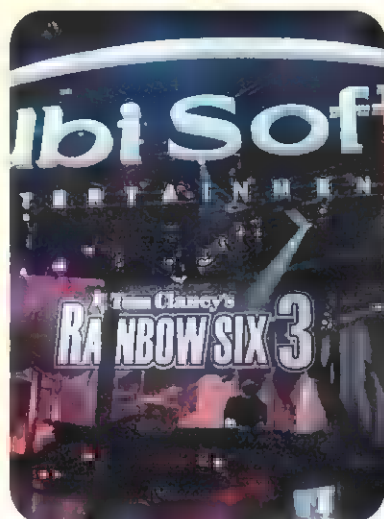


CHARLIE'S ANGELS



PIRATES OF THE CARIBBEAN





## SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW INTERJÚ

A Splinter Cell a tavalyi év egyik legsikeresebb játéka volt Xbox-on, és a más platformokra portolt verziók is jól fogytak – egyértelmű volt, hogy a történetet folytatni kell. Az Ubi Soft Montreal a gyorsan összedobott második rész helyett egy „küldetéslemez” elkészítése mellett döntött. A sajátos expanzióról Domitille Doatall, a játék producerével beszélgettünk:

### Először is, mi lesz a játék címe?

- Jó kérdés, jelenleg még nincs döntés ebben az ügyben. A fejlesztés egyelőre Pandora Tomorrow néven fut. Természetesen a díjnyertes program összes jól bevált elemét megtartjuk, sőt még fejlesztések is várhatóak, hiszen a grafikát feljavítjuk, új felszerelésekkel, mozgásokkal és játékmotívumokkal újításokkal igyekszünk még izgalmasabbá tenni a folytatást. Továbbá a multiplayer támogatás sem maradhat el!

### Az összes platformra kijön majd a program?

- Jelen pillanatban úgy néz ki, hogy igen, mivel nem kötöttünk senkivel exkluzivitásról szóló szerződést.

### Térjünk vissza a multiplayerre! Hogyan fog működni ez az egész, hány játékos nyomhatja, illetve milyen játékmódok várhatóak?

- Mivel a lopakodós akciók világában ez lesz az első multiplayert is támogató játék, ezért a lehető legjobb szeretének kihozni a dologból. Többféle játékmódot is tervezünk, de a fejlesztés jelenlegi státuszát tekintve még korai lenne arról értekezni, hogy melyik kerül majd be a végleges verzióba.

### Kooperatív multiplayer mód esetleg várható?

- Igen, nagyon úgy néz ki!

### Rejtvényeket egy játékos is megoldhatja, vagy szüksége lehet segítségre is?

- Mint mondtam a multiplayer élményre nagy

hangsúlyt fektetünk, ezért valószínűleg lesznek olyan fejtörők, melyeket csak kooperatív módban áthidalni a játékosok.

### A fizikai modell terén is várhatóak fejlesztések?

- Természetesen! Még hozzá nem is akármilyenek! Csakis olyan fejlesztések kerülnek be a játék végleges verziójába, melyek valóban előrelépést jelentenek a program szempontjából. A továbbfejlesztett fizikai modell ismét olyan szintre emeli a realisztikusságot, ami eddig is fémjelizte a sorozatot.

### Multiplayer terén több karakter is várható, vagy csak Sam Fisher alteregójának sokasága tevékenykedhet majd?

- A Splinter Cellben jártasak tudják, hogy kizárólag egy Sam Fisher létezik, az a magányos farkas, aki mindig egyedül végzi a munkáját, így ő nem fog szerepelni a többjátékos részekben. Ezért aztán olyan speciális egységekhez lehet majd szerencsénk a multiplayer módban, akiket csak akkor vet be a Nemzetbiztonsági Hivatal, ha már egy ember nem elegendő a probléma megoldására.

### A magányos farkas harcmodor hogyan fog megvalósulni a multiplayer részben?

- A Splinter Cell az év egyik legjobban sikerült single player programja lett, köszönhetően a Sam Fisher körül bonyolódó történetnek, melyben a magányos hős a hi-tech cuccok és saját leleményességének segítségével végül megmenti világot. Egy hasonló kaliberű multiplayer program megalkotása bizony igen kemény diónak ígérkezik számunkra, hiszen a játékmotívum és történet szempontjából is hűek szeretnénk volna maradni az eredeti játék által képviselt színvonalhoz. A fények és árnyékok továbbra is tökéletesen passzolnak a remek hangulathoz, valamint minden egyes mozdulat gyakorlati kivitelezésének is nagy jelentősége lehet, nem beszélve a csúcstechnológiát felvonultató felszerelésekről. Igyekszünk tehát az előző részből megismert egyjátékos mód atmoszféráját maximális mértékben átültetni egy multiplayer orientált programba.

### Hogyan kapcsolódik majd a játék története az előző részhez?

- Az eredeti játék a Third Echelon első akcióit mutatta be, így a Pandora Tomorrow-ban a későbbi eseményeket, küldetéseket ismerhetjük majd meg. A történetről pedig ugyanaz a J.T. Petty fog gondoskodni, aki a Splinter Cell sztorijáért is felelős, így aztán biztosra vehető, hogy izgalmasabb ezúttal sem lesz hiány!

### Merre vezetnek Sam kalandjai ezúttal?

- Jó néhány új helyszín szerepel a játékban a világ különböző pontjairól. A küldetések kevésbé

lesznek lineárisak, akadnak majd olyan misziók is, ahol például Sam barátunknak napközben egy zsúfolt utcán kell tevékenykednie anélkül, hogy a járőrök lelepleznék őt. Nem lesz egyszerű a biztos!

### Számíthatunk új fegyverekre és felszerelésekre?

- A különféle felszerelések továbbra is fontos szerepet fognak játszani. A régi kedvencek mellett olyan hasznos újítások is bekerülnek majd a játékba, mint a PS2-es verzióban használt távcső. Tehát nem lesz hiány új felszerelésekben, de ezekről még igen korai lenne beszélni.

### Az éjjellátó, valamint infraszeműveg nagy dobás volt a látvány és a játékmenet terén is. Hasonló izgalmas dolgokra számíthatunk ezúttal is?

- Az említett dolgok szinte sorozat stílusjegyivé váltak és a játékosoknak is nagyon bejött, ezért aztán igyekszünk még látványosabb elemeket produkálni vizualitás terén, azonban ezek részletei szigorúan titkosak. A kulcsszó itt a realizmus minden áron, hiszen egy olyan játékot szeretnénk volna megalkotni, amely hű képet ad a közeljövőről.

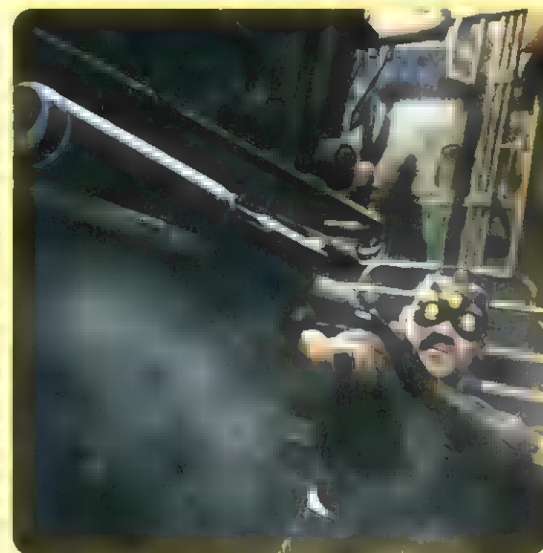
### Technikailag hasonló lesz az első részhez a Pandora Tomorrow, vagy esetleg az engine terén is várhatóak fejlesztések?

- A multiplayer mód és a játékmotívumbeli újítások miatt eszközöltünk néhány változást a motorban, melyek csak előnyére válnak a új résznek.

### Új mozgások, támadásmódok?

- Új lapakodó mozgásokat mindenképpen szeretnénk bemutatni, de előtte még meg kell vitatnunk a stábbal, hogy melyeket lehetne realiztikusan kivitelezni, csakúgy, mint tettük azt az eredeti játék fejlesztésekor. A hangsúly azon van, hogy egy-egy ilyen mozgás, vagy támadás hogyan hatna a játékmotívumra, hiszen a magas fokú realizmus mellett élvezhető játékelmény is roppant fontos szempont számunkra.

### Az Xbox verzió is ugyanolyan lesz? A PS2-es SC új átvé-



### zetői animációi például sokkal jobb minőséget képviseltek.

- A PS2-es verzió animációival mi is nagyon meg voltunk elégedve, ezért aztán ezt a minőséget szeretnénk a többi portra is átültetni, továbbá remek zenei betétek licencelésén is rajta vagyunk.

### Sam lesz az egyetlen irányítható karakter?

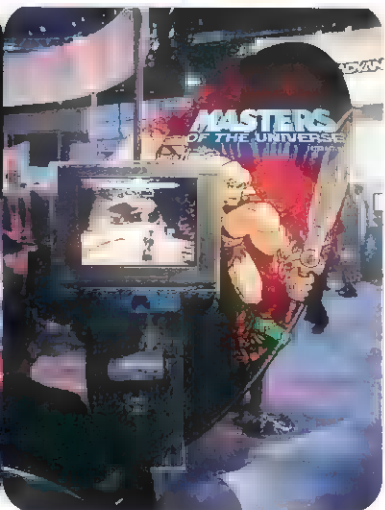
- Mivel Sam Fisher mindig egyedül dolgozik ezért az egyjátékos módban evidens, hogy végig kedvenc magányos hősünkkel tevékenykedhetünk. Multiplayer módban pedig amint mondtam új egységeket ismerhetünk majd meg.

### Lesznek Sam-nek vetélytársai?

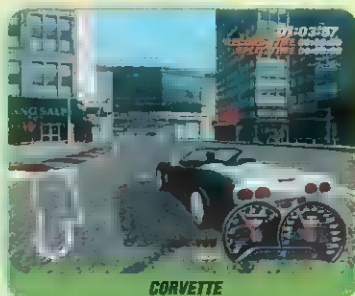
- Nem, mivel a Sam féle fickók mindig ugyanazon az oldalon állnak. Azonban az, hogy mindig egyedül viszik véghez terveiket még nem jelenti azt, hogy együttműködhetnek, esetleg együtt dolgoznak. A céljuk viszont közös: a emberi szabadság védelme.



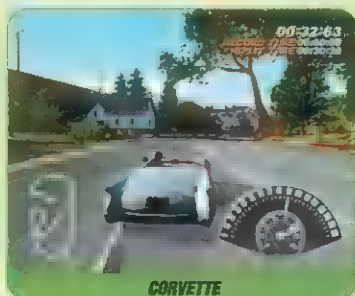




CONAN



CORVETTE



CORVETTE



DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY

A TDK kínlatja bőséges volt, bár néha a mennyiség mint ha a minőség rovására ment volna. Tipikus példája ennek az Xbox exkluzív **Conan**. A téma hálás, de a szlovák fejlesztők (a frissen megjelent Chaseri jegyző *Cauldron*-ról van szó) látatok alapján tudták kihasználni a benne rejlő potenciált. Butácska 3D person akciójátéknak tűnt a dolog, ahol semmi más dolgunk nincs, mint a hullámokban ránk törő ellenfeleket Conan hatalmas kétkézes kardjával leküzdeni. A grafika átlagos, a kamerakezelés pedig kifejezetten gyenge volt – virtuális operatőrünk hajlamos volt olyan helyekre beszorulni, ahonnan mindent lehetett csinálni, csak a dühös barbárt irányítani nem. Talán ezért nincs még pontos megjelenési időpont kiűzve: ennek a játéknak sokat még lortyognia Cauldronnak boszorkánykonyhájában, hogy fel tudjon nőni a klasszikus téma

és egyszerre tíz ellenfelet majd a hátunk mögé utasítunk. A versenyeket sorban nyerve bonusz cuccokat és nyolc új pályát nyithatunk majd meg (a pályák egytől-egyképpen). Államokban található helyszínek alapján készülték. Várható megjelenés: 2003 augusztus első fele. Az Xbox-ot és Gamecube-ot béciző **Dinotopia: The Sunstone Odyssey**-ről igen keveset tudni: a sikeres könyvek/filmsorozat alapján a Dinotopia világában békésen élnek egymás mellett az emberek és az intelligens dinoszauruszok a *Vicious Cycle* hegesszi huszonnégy pályás akció-kaland-puzzle játékok. A felfedezés/kalandozás mellett erősen az akción lesz a hangsúly: tizenhat féle ellenféllel küzdhetünk meg, köztük olyan rémségekkel, mint a mocsárból előmászó mulánszörny, vagy a gonosz harci robotok. (Milyen eredeti ötletek, ugye? :) Megjelenés 2003 július végén. A *The Haunted Mansion* filmfeldolgozás, a Disney ősszel bemuta-

játékot hegesszenek belőle: a TDK Interactive által gyártott, és a Savage Entertainment által fejlesztett inkarnáció azonban kivételesen közvetlenül a képernyőn, hanem a manapság futó rajzfilmsorozaton alapul. A játékban a *Masters of the Universe* összes jelentősebb szereplője felbukkan, hogy 34 akció dús pályán keresztül boldogítsa a sorozat rajongóit. Ha a grafikájával nem is, de szép hosszú címével – **Masters of the Universe He-Man: Defender of Grayskull** – mindenképpen kiemelkedik az anyag az átlagból. A megjelenés 2003 utolsó negyedében esedékes, PS2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra. A *Starbreeze* (Endave) következő játéka a *Knights of the Temple* lesz – a projekt korábban *Templar* néven futott (az eredeti címet nyilvánvalóan az európai történelemben kevésbé járatos amerikai közönség kedvéért változtatták meg :) A svéd fiúk a jelek szerint nagyon kívánnak elválni az *Enclave*

tek virtuális világa minket valamiért a Spyro-szerűre emlékeztetett (pedig a két játéknak köze sincs egymáshoz, a *Scalor* A2M fejlesztői). A megjelenés nagyon messze van még (2004 vége), viszont jön PS2-re, Xbox-ra és GC-re egyaránt. A **Spy vs. Spy** mostanában fog megjelenni: a klasszikus Commodore 64-es játék felújított verziója a harmadik dimenzióba teleportálja az egymás durva megszívatóira törekvő kékemet. A korábbi két karakter (fekete és fehér kém) mellett kapunk újabb két szereplőt (szürke és mech kém – az utóbbi igen izgalmasan hangzik), alakkal 12 pályán keseríthetjük meg egymás életét, akár a négy játékos támogató multiplayer módban is. (Aki még soha nem hallott volna a dologról: csapdákat kell állítaniunk az ellenséges kémeknek – a játék ötvözi az akció a puzzle és a stratégiai elemeket, és marha gyorsan számított a maga idejében.) 2004 tavaszán debütál majd, kizárólag



DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY



THE HAUNTED MANSION



MASTERS OF THE UNIVERSE HE-MAN: DEFENDER OF GRAYSKULL



MASTERS OF THE UNIVERSE HE-MAN: DEFENDER OF GRAYSKULL

támasztotta elvárásokhoz. A **Corvette** viszont elég jónak néz ki: a TDK nagyjából egy vásárolta meg a Chevrolet licenct, és az E3 előtt sokkal jelentették be, hogy Corvette (munkacímen multiplatform játékok fejlesztésére). A nagygyűlésen verziókat a *Steel Monkeys* készíti: a játék több mint 50 különböző Corvette típust szerepeltet, a legelső modellektől a prototípusokig. A verseny ugyan külön pályákon zajlik, de az összes lokáció a Chicagóból Los Angelesbe tartó híres Route 66 köré van felülvizsgálva. A játék elején karakter választhatunk (hat emberke áll majd rendelkezésünkre), ezek eltérő vezetési skilllel fognak rendelkezni. A multiplayer opciók közül egyelőre csak a két személyes head-to-head verseny került nyilvánosságra, melyet osztott képernyőn játszhatnak majd. A GBA verzió a *Visual Impact Productions* fejlesztése: itt tizenegy Corvette áll rendelkezésre,

tágra kerülő kísértetes filmjének (nyugodtan, semmi horror, gyerekközpontú van optimalizálva a dolog) alapján. A bemutatott verzió mutatott sokat (egy ifjúnccal szaladgálhatunk a kísértetkastélyban), mi éppen léptünk volna tovább, amikor végre jött valami eredeti: egy szellem ellen kellett bilárdozni, sajátosan árendezett szabályok szerint. Először is lekicsinyítették minket, felkeltünk az asztalra, aztán a kísértet pajtás elkezdte löni a fehér labdát, nekünk pedig színes golyókat kellett úgy beállítani, hogy azok lyukba guruljanak – ha elvétettük, a labda jól kupán csapott. Ha ezek az elemek lesznek többségben és a teljesen szörnyű maszkolás/ugrás, akkor akár még nagyon jó kis játék is kereshet belőle. A film premierjével párhuzamosan (októberben) debütál, Xbox-on, PS2-ön, Gamecube-on és GBA-n. A *Masters of the Universe* szériája sem ússza meg, hogy

űtő-szűrő-varázslatos világát: itt ugyanez lesz a feladatunk, csak éppen egy holtából feltámasztott templomos lovaggal a főszerepben. Abszolút multiplatform megjelenésre számíthatunk valamikor 2004-ben: a játék PC-re, PS2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra egyaránt készül. Mivel a játék még NAGYON kezdeti állapotban leledzik, sokat mutattak belőle – az első képek egy igen hangulatos, az *Enclave* amúgy sem ronda virtuális világát übertelő játékot sejtettek. Még kevesebbet tudni a TDK új akció-kalandjátékáról, a **Scalor: The Shape Shifting Chameleon**-ról. Az ígéretek szerint egy poénokkal fűszerezett meglocsoló játékot kapunk, melyben a főszereplő *Scalor* (ő lenne a játékban is szereplő alakváltozó kaméleon) fel tudja venni a leggyőzött ellenfelek alakját és azok képességeit. Eddig négy darab képzet adták ki belőle: a grafika szép színes cel-shaded, a já-

Playstation 2-ön. A **Star Trek: Shattered Universe** egy nagyon régi projekt: eredetileg 2001-ben kellett volna megjelennie, de a kiadváltások és a Trek-franchise jogainak vándorlása miatt csak most sikerült befejezni. Akció dús űrhajós lövöldéről van szó, mely sokkal a *Star Trek VI: The Undiscovered Country* eseményei után játszódik. A *Sulu kapitány* által parancsnokolt USS *Excelsior* mellé rendelt kis támogató űrhajók egyikének pilótáit alakítjuk – a hajó egy alternatív univerzumban kerül át, és többek között nekünk kell majd gondoskodnunk arról, hogy épségben visszajusszon oda, ahonnan elindult. Összesen tizenkilenc misztériót át bizonnyíthatunk, hogy mi vagyunk a legjobb pilóták széles e galaxisban, a küldetések közt pedig a tévé széria legendás szereplőivel is dumázhathatunk majd. Megjelenés időn ősszel, Playstation 2-re és Xbox-ra.



KNIGHTS OF THE TEMPLE



SCALOR: THE SHAPE SHIFTING CHAMELEON



SPY VS. SPY



STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE





**MIDWAY**

A Midway standján elsőként az **ESPIONGE** keltette fel ■ figyelmünket – leginkább azért, mert távolról nagyon hasonlított a Metal Gearre. A gyors kipróbálás bebizonyította, hogy EZ nem Metal Gear klón, inkább egy felispázkált kommandós akciójáték – annak viszont egyáltalán nem rossz. Héroszunk egy illóklon munkálkodó amerikai terrorista-elhárító ügynök lesz, aki a szuperkatlanokat (gonosz szuperkatlanokat :-)) előállító, magát The Movementnek nevező szervezet ellen küzd. A bejárható pályák (ezekből nyolc lesz) maha nagyok, és abszolút nem lineárisak, gyakorlatilag arra mászkálunk rajtuk, ■■■■■ úri kedvünk jönnek tartja. A játékmenet jól ötvözi ■ lopakodást és ■ akcióit (ezt mondjuk még fél tucat hasonló játék elmondhatja magáról az idei E3-on), az igazi csavar a pszichonikus erők alkalmazása. Bizony, hősünk ilyen tulajdonságokkal is rendelkezik: a televíziós segítségével tárgyakat tud felemelni; ■ pirokinézissel tüzeket



**ESPIONGE**



**FREAKY FLYERS**



**SUPER DUPER SUMOS**

közül választhatunk, aztán megnyithatunk még vagy húszat), változatos pályák (havas hegységek, sivatag, Erdély sötét erdei (!!!), vagy Chicago belvárosa), és ■ elmaradhatatlan, verseny közben felszedhető power-upok, melyekkel ■ ellenfeleinket tudjuk jól megszívatni. A Midwaynél éreztették, hogy ■ így elég sovány lesz, így ■ tizenhárom fő karakter mindegyiknek külön történetet dolgoztak ki (a bajnokság során CGI-animok gördültek tovább a sztorit), és minijátékokkal (sivatagi erőd megvédeése a kolozsoktól, utazás az emberi testben) is alaposan megszórták ■ játékot. A Freaky Flyers belső Midway fejlesztés mindhárom platformra (PS2, Xbox, GC) – augusztusban kezdhették meg a légierő meghódítását. Ma már úgy is az ifjoknak szóló játékoknál tartunk, vagyuk személyre röviden a cég GBA-s kínálatát. Az **OZZY** ■ Drix teljesen öltöztet platformjátékokat (a címben szereplő két karakteri irányítjuk benne), kifejezetten ■ fiatalabb korosztály számára hangszerelve. Tanult kollégáink szerint az egész egy népszerű képregényen alapszik – biztos igazuk

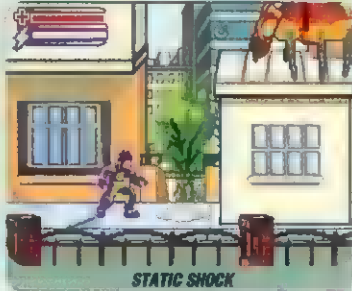
rossznak, a novemberi megjelenés után valószínűleg majd alaposan a kormére nézünk a kis aranyosnak. A **Static Shock** egy Warner Bros rajzfilmsorozat játékfeldolgozása: nem akarunk hülyeséget imi róla (soha ■ láttuk ■ ■■■■■, de szeretnénk ti se), maradjunk abban, hogy egy képies figurával kell ugrálnunk is elleneleket felpalozunk benne. A grafika alapján újabb, majd a szülők megveszik a köl-köknek karácsonyra" játékról van szó – ezt támasztja alá az is, hogy közvetlenül az ünnepek előtt fog kijönni. A **Mortal Kombat: Tournament Edition** (még mindig GBA!) újabb rákabar ■ Midway talán legnépszerűbb franchise-áról. Az új handheld MK két újdonságot nyújt: ■ tag-team battle lehetőségét (kétfős csapatok harca, ugye), és a linklehető multiplayert. Ez utóbbi egyébként egy újabb opcióval ■ meg let fejeke: a meccsek előtt fogadósokat köthetünk (megfelelő számú MK valutát, azaz koint dobva ■ a közsőbe), aztán a nyert ■ után jó begyűjthetjük az ellenfél által felajánlott pénzszerzést (a koinokkal később bonuszokat lehet

pótolni. Lesz itt minden, mi szemnek, szájrak, szadista elmének ingere: 3 hatalmas város (Lava Falls, Blister Canyon ■ Paradise City), poszt-apokaliptikus környezet, 30 fele alkotással fejleszthető járművek, a reputációtól függően fellehető missziók (összesen harminc küldetésben tehetjük próbára magunkat és a járművünket), és persze brutalitás, felsőlokon. Mod Max keveredik a Cormageddonnal és a Twisted Metallal: ■ eredmény egész polárnak tűnik, a négy játékot támogató multiplayer pedig már csak hab ■ torlón. A **Spy Hunter** ■ apropóját a most készülő mozifilm adja, állítólag a film története fogja követni (pletykált főszereplő: The Rock). A láttaták alapján a második rész a kötelező (esetlegben nem túl jelentős) grafikai finomhangoláson kívül nem sokat fejlődött ■ első részhez képest: még mindig egy alaposan fellegyszerült szuperautóval kell missziókat végrehajt-nunk. A film csak jövőre jön, a játék viszont már idén év végén, ■ összes lehetséges platformra. A **The Suffering** a Midway próbálkozása a túlélő horrorok műfajában: ■ bór-



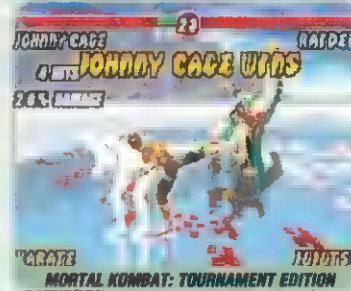
**JUSTICE LEAGUE: DARK REFLECTIONS**

gyűjt/befolyásolja azok terjedését; az egykontrollal az ellenfeleket irányítja; ■ távolbalátással (aki jobban le tudja fordítani ■ remote viewingot, ■ vendégem egy sörre :-)) állít a falakon; az energia szipkázással psi-energiát szült magába ■ ellenfelekből, ■ ■ látással pedig felfedezi a csupasz szem számára láthatatlan dolgokat. A psi-hókuszokpusz ellenére az ESPIONAGE nem sci-fi, a környezetből és a fegyverekből ítélve napjainkban játszódik. Az ■ jelenleg futó platformra megjelenik, mégahaza 2003 októberében. Lépünk egy jó nagyot a stílusok között: a **Freaky Flyers** akkora **Didy Kong Racing** klón, mint ide Lacháza (és Lacháza innen NAGYON messze van). Oké, csak felebe-harmadában hasonlít a Rare klasszikusára: ott autóközleltünk, motorcsónakozhattunk és repülőzhettünk – itt meg kizárólag a levegőben fogunk közlekedni. A lényeg ettől függetlenül maradt változatlan: jópofa karakterek (kezzelben tizenhárom



**STATIC SHOCK**

van, zseniális karú olvasóinknak talán ismerős a dolog (mert hogy nekünk nem volt az). Megjelenés: november közepén. A **Super Duper Sumos** szintén ■ gyerekekkel célozza be: három szumbórköző közül válaszva kell elpöfölnünk gonoszkat a balról-jobbra scrollozó pályákon. Aranyos játék, ■ főszereplők kinézte rajzfilmszerű, az animáció meg jópofa – valószínűleg mi ezzel sem fogjuk tönkreteszni magunkat, de a megcélzott rétegnek bejövös lehet. Megjelenés: 2003 ősz. A **Justice League: Dark Reflections** szintén képregény feldolgozás, de ennek az alapjait kivételesen mi is ismertük (lebből látszik, hogy durván öregszünk :-)) Az Igazság Liga teljes lényegsége felvonul a játékban (a bemutatott verzióban ■ jó öreg Batmannel lehetett nyomolni), hogy egy izomtrikus nézetből játszódó akciójáték keretében sokad ■ is megmerte ■ világot. A pofazokodáson kívül mindegyik hős bevezeti a rá jellemző speciális tulajdonságokat is. Nem tñt



**MORTAL KOMBAT: TOURNAMENT EDITION**

megnyitni – de azt már láttuk a Deadly Alliance-ben is). Nagy általánosságban ■ nézett ki rosszul az MK: TE, bár Stinger kolléga (aki elég nagy Mortal-rangú) erősen húzta a száját az élezeset videók láttán... Vissza az „aszial” gépekhez: a **NARC** a drogkartellek barátságosan világába kalauzol el minket. Standard 3rd person akciójátékokra tessék számítani: két karakteri irányítástunk felváltva, akik a K.R.A.K. kódnevű kábítószerkereslet fejtét Mr. Biget (semmi kö ■ ■ mi Japánban tanuló tudóstónkhoz :-)) üldözik keresztül a fel világon. Az akció abszolút ■ elaprózva: a standard géptegyekeken kívül gránát és rakétavetőköt, sőt, lángszórót is bevezetünk a bűnöző bőségek ellen. Ezzel nem mostanában fogunk játszani: 2004 tavaszára/nyárra datálják, multiplayer megjelenéséért. Nagyon hiányzott az utóbbi időben valami jó kis oldskool autós messzárás a konzolista kínálatból – PlayStation 2-t becéző **RoadKill** ezt a hiányt szeretné

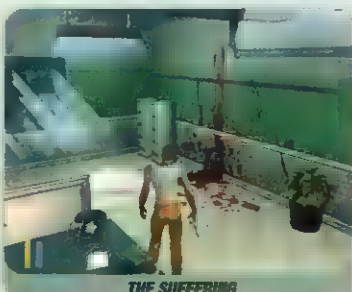


**NARC**

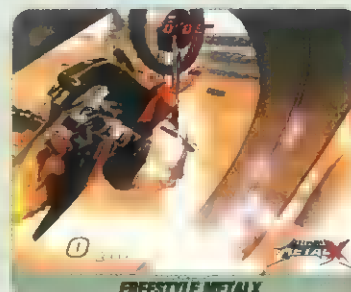
tőnbe zárt Torque-ot irányítva kell lemeszárólnunk a létesítményt megostromló démoni erőket, tíz brutális fegyver felhasználásával. A Suffering valami kegyetlenül brutális: régen láttunk ennyi vért és kitépelt belet egy játékban (Doe kolléga imádni fogja :-). A történetbe vaslagon keveredik ■ missziókum is: ■ csak ■ büntőt betámadás erőkre érkeznek a túlvilágról, hanem főhősünk is át tud alakulni démonná – ilyenkor természetesen tripla erővel szecskázza a támadókat. Érdekeség, hogy a játékokban felbukkanó rémek jó részét a filmes speciális effektus veterán, Stan Winston lervezte. A jövő év elején várható, PS2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra. Kint voltak még a Midway sport szériának legújabb darabjai is: az **NHL Hitz Pro**, az **NBA Ballers** és az extrém motorcrossos **Freestyle MetalX** (jó szokásunkhoz híven) koponyánkért tíz másodpercet kapott tőlünk – inkább visszamentünk még egyszer megnézni a sötét-vérgűz **The Suffering** trailert... ;)



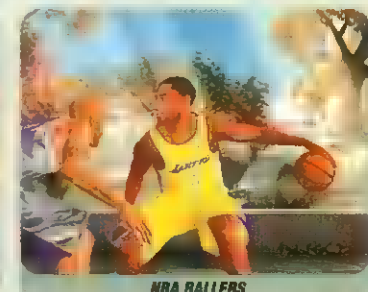
**ROADKILL**



**THE SUFFERING**



**FREESTYLE METALX**



**NBA BALLERS**





A DVD ára 999,- Ft

## AZ 576 PICTURES BEMUTATJA E3 2003 LOS ANGELES DVD

Ízelítő a több mint másfél órás dokumentumfilm tartalmából:

- A Nintendo stand legizgalmasabb játéakai
- DOA3 fürdőruha divatbemutató
- A Sony stand és környéke
- Gran Turismo 4 és Final Fantasy XI játékrészletek
- Metal Gear Solid 3 – 12 perces előzetes!
- Az Eidos ring lányai – egészen közelről!
- Az Xbox stand rejtelmerei
- + megmutatjuk a show összes fontosabb játékát!

Extrák:

- 50 kép a legszebb hostess csajokról
- 200 fotó a kiállításról
- Teljes összevont Konzol tartalomjegyzék

### MEGRENDELÉS:

A DVD-t telefonon (369-26-86), levélben (Comgame 576 Kft. 1329 Budapest, Pf.: 24) és on-line ([www.576.hu](http://www.576.hu)) rendelheted meg. Megrendelésed rögzítjük, a DVD elkészülte után pedig értesítünk. A DVD árát (999,-) ezután rózsaszín postautalványon kell feladnod címünkre. A postaköltséget ebben az esetben mi álljuk!

Utánvétes rendelés esetén a postaköltség +1000,- Ft!



## 576 KONZOL SMS KVIZ NYEREMÉNYJÁTÉK

Ha részt akarsz venni ■ **NOKIA**, a **BRAUOTEL** és az **576** közös, többlépcsős SMS játékában, először a következő kérdésre kell helyesen válaszolnod:

Mi az alcíme a legújabb Tomb Raider játéknak?

- A Angel of Darkness
- B Angel of Hell
- C Angel of Charlie

Küldd el SMS-ben a **KN** kódot, majd egy szóközt követően a helyes válasz betűjelét a **1792**-es számra (pl.: KN\_B).

Nyerési esélyedet tovább növelheted, ha a játék során minél több helyes választ küldesz be!

Főnyeremény: egy Java játékok futtatására alkalmas mobiltelefon.

További nyeremények: három darab PS2 DVD játék.

Az SMS ára 240Ft+ÁFA | ügyfélszolgálat száma: 06-1-422-3490

## Júniusi nyertesek

A Nokia 3510i telefont Krichenbaun Antal budapesti játékosunk nyerte. Gratulálunk!

Nyertesek (kvíz):

Barna Péter –  
Hódmezővásárhely  
Nagy Balázs Sándor –  
Debrecen  
Fricz Imre – Budapest

Nyertesek  
(logo letöltés):

Fábián József –  
Mátészalka  
Benkő Dániel – Budapest  
Csizik Zoltán – Győr



# A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK TELEFONJA

NOKIA 3510i



NOKIA 3650



NOKIA 3300



NOKIA  
HS-10  
KAMERA  
HEADSET



Tel.: 06-1/262-6666

[www.bravotel.hu](http://www.bravotel.hu)

**BRAVO**  **TEL**

**BRAVOTEL BOLTHÁLÓZAT:**

**BUDAPEST** – Duna Plaza II. em. • Europark I. em. • Westend City középső szint • ÁRKÁD – Örs vezér tere • Mammut 2. II. em. • XI., Bartók B. út 42. • XX., Kossuth L. u. 37., • VI., Bajcsy - Zs. út 5., • Centrum – Kispest, Újpest • Cora – Főt, Törökbálint • Auchan – Budaörs, Dunakeszi, Soroksár •

**Tesco** – Budaörs, Megapark, Váci út

**VIDÉK** – Tesco – Veszprém • Győr • Nagykanizsa • Mosonmagyaróvár • Debrecen • Eger • Kecskemét • Békéscsaba • GYŐR – Pálffy u. 1 • PÁPA – Somlai út 33 •

Nagykanizsa – Kanizsaplaza. • Cora – Miskolc



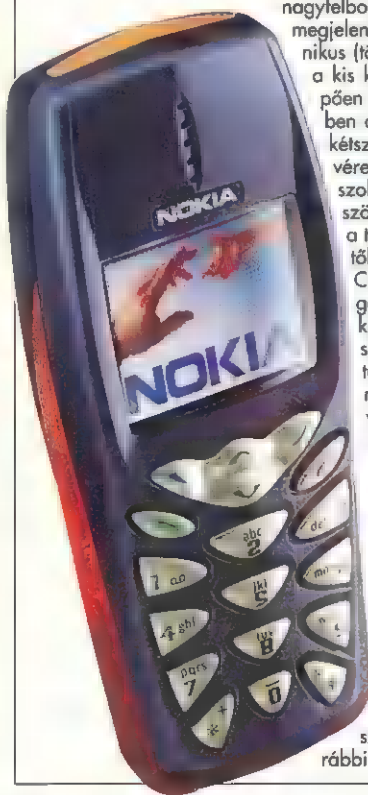
# JÁTEKOK ÉS MOBILTELEFONOK A JÁTEKOS NOKIÁK

## MOZGÁSBAN A JÁTEKOK VILÁGA

Változik a világ. Hat-hét éve még elképzelhetetlen volt, hogy egy elsősorban a kommunikációt szolgáló mobil eszköz a beszélgetés lehetőségén kívül más is kínáljon. A mobil kommunikációt sokan a gazdag, és mindent újdonságot kritika nélkül bekajáló ifjonck szórakozásának tartották – hisz ki az a bolond, aki hajlandó méregdrága mobil percdíjakon beszélni az „olcsó” vezetékes megoldás helyett? Aztán a készülékek olcsóbbak lettek, bejött az SMS, a mérsékelt(ebb) percdíjak, a mobiltelefonok általánosságban elfogadottá váltak. Használtuk beszélgetésre, zavaros üzeneteket küldtünk vele és...nagyjából ennyi, az átlagfelhasználó erre a két dologra használta (és használja ma is) a telefonját. Pedig elvileg játszani is lehet rajtuk: Snake a mai napig nagy népszerűségnek örvend ■ vonatokon vagy metrón – mi persze ■ ilyen játékokra gondoltunk elsősorban. A forradalom most kezdődik ezen ■ téren: nyakunkon az N-Gage, plusz legalább még két cég dolgozik jelenleg ■ mobiltelefonat a handheld játékkonzollal összepárosító szerkenytűn. Hiba lenne azonban kizárólag ■ high-end megoldásokban gondolkodni: ■ színes kijelzős mobilok elterjedése (aki holnap szeretne mobilt vásárolni, és benéz valamelyik szolgáltató üzletébe, már nem nagyon talál fekete-fehér telefont – a kínálat radikálisan megváltozott az utóbbi fél évben) minőségi ugrást jelentett mind ■ hozzáférhető játékok számában, mind azok minőségében. Ezek ■ telefonok ugyanis már képesek Java alkalmazásokat futtatni – azaz a korábbinál sokkal szebb és bonyolultabb játékokat próbálhatunk ki rajtuk. Ezért döntöttünk úgy, hogy vetünk egy pillantást ■ „következő generációs” játékokkal megbirkózó mobilokra, és közelebbről bevizsgálunk néhány játékot is. Három készüléket választottunk ki ■ bőséges kínálatból: a Nokia 3510i, 3650-es és 7650-es modelljeit vetettük alá alapos tesztelésnek – egy játékos szemével.

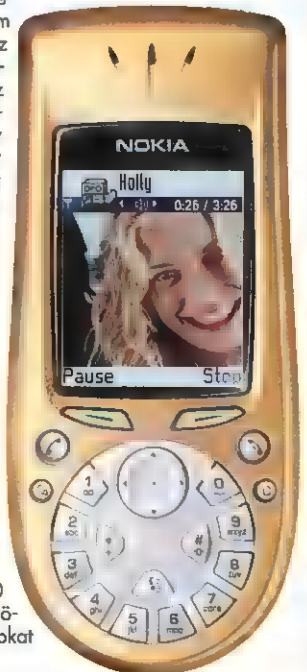
## NOKIA 3510i

Kezdjük a legolcsóbb (így valószínűleg a legtöbb ember számára elérhető) készülékkel, ■ Nokia 3510i-vel. A 3510i-re elég egy pillantást vetni, hogy kiderüljön: ékelmet bizony igazi „néptelefonnak” szánták. Dizájnjaiban nagyon hasonlít a még manapság is nagyon népszerű Nokia 3310-esre (ami ■ fiatalabb korosztály leginkább preferált telefonja volt a megjelenésekor), távolról, kikapcsolt állapotban simán össze lehet tévesztetni azzal. Közelebbről megnézve persze látszik a különbség: Nokiáké dobta a 3310-es „egygyombos” híváskezdeményezését/fogadását és visszahozták ■ kétgyombos bontást. Udvözlendő változás: az egygyombos megoldás szerintünk kényeszerű egyszerűsítés – és felesleges áldozat – volt a könnyű kezelhetőség oltárán, kizárt viszont néhány fontos kényelmi funkciót. A gombok nagyobbak lettek és finomabban reagálnak – ez mindenképpen pozitív (különösen akkor, ha játszik rajta, de erről majd később). A készülék kifejezetten könnyű (106 gramm) és elődjéhez hasonlóan jól simul ■ kézbe. A legnagyobb változást a színes kijelző (felbontás: 96×65 pixel) jelenti. Mivel ■ képernyő mérete nem változott, ne számítsunk borotvaéles, nagyfelbontású képre – a látvány ennek ellenére határozottan kellemes ■ szemnek, mind a menüben való böklészáskor, mind játék közben. A 3510i-hez lithium-ion aksi jár, ami 150-270 perc beszélgetési, és 240 óra készenléti időt tesz lehetővé (az akksi teljesen 3-3.5 óra alatt lehet feltölteni). Szolgáltatások terén a Nokia 3510i tudja mindazt, amit ma egy (nem csúcskategóriás) telefontól elvár az ember: MMS küldés és fogadás (max. 5db MMS / 1MMS max.30Kb – ■ komolyabb telefonok által készített nagyfelbontású képeket értelemszerűen ■ tudja megjeleníteni, már méretükön fogva sem), polifónikus (többszólamú) csengőhangok (megjegyzés: a kis készülék még kisebb hangszórója meglepően jó minőségben adja vissza ■ zenéket, ebben a tekintetben abszolút nincs lemaradva a kétszer-háromszor annyiba kerülő nagytelvérekkel szemben), az SMS-ek tárolására szolgáló memória mérete korrekt (max. 50 szöveges vagy 10 kép/összefűzött SMS), de a telefon netes képességei is teljesen kielégítőek (WAP 1.2.1, GPRS / GPRS Multislot Class 4 adatátvitel). Lássuk a játéklehetőségeket: legnagyobb meglepetésünkre a Nokia 3510i ■ a téren NAGYON jól teljesített, sokkal jobban, mint ahogy azt vártuk! A megnövelt méretű gombokat kényelmes nyomkodni, nem kell az ujjunk hegyével bökdölni, nyugodtan rá lehet fektetni a kezét ■ kezelőfelületre, még ■ négy irányú használó játékoknál sem nyúl félre az ember. A kis képernyőn megjelenő kép persze kevésbé látványos, mint a másik alább bemutatásra kerülő két, jóval nagyobb kijelzővel rendelkező telefon esetében, de a célnak tökéletesen megfelel, abszolút követelhető rajta még ■ gyorsabb akció is – nincs elmosódás vagy zavaró vibrálás. Összefoglalva: a Nokia 3510i egy nagyon jó kis telefon, minden esélye megvan rá, hogy az elkövetkezendő 1-2 év egyik legnépszerűbb mobil-játék készüléke legyen, és sikeresen váltsa a korábbi generációt a saját árkategóriájában.



## NOKIA 3650

A Nokia 3650 az új felső kategória jeles képviselője – mind árban, mind szolgáltatásaiban. Ez a készülék valószínűleg mindenkinek ismerős lesz, ha máshonnan nem, hát a tévéreklámból (mostanság talán ezt a telefont nyomják legjobban hirdetések terén). A 3650-es dizájnja formabontó, leginkább egy PDA-re hasonlít, legjobb emlékeink szerint még senki nem próbálkozott kör alakban elrendezett billentyűzettel egy mobiltelefonnál. Nos, a Nokia megtette, ■ vásárlóközönség pedig vegyesen reagált. Egyesek szerint nincs jobb dolog az új kialakítású gombokkal, mások szerint pedig úgy hülyeség az egész, ahogy van – a megszokott elrendezéshez szokott ujjak csak hosszas gyakorlás után találják meg a megfelelő gombokat – különösen SMS-ek bepötyögésénél lehet zavaró dolog. Újdonság a középen elhelyezett kör alakú, négy irányú navigációs gomb – ennek implementálása jó ötlet volt a tervezők részéről (a normál gombokkal elég nehéz lenne navigálni ■ ikonokat bőségesen felvonultató menüben), az egyetlen probléma az, hogy ■ navigációs gomb elég kicsi, így tipikusan egy ujjas használatra kárhaztatja a használóját. A készülék jóval nagyobb, mint egy megszokott mobil, de nem akkora, hogy problémát jelentene a cipelés: akár nadrágzsebbe is be lehet erőltetni, de egy dzseki/zakó belső zsebében mindenképpen elfér. Súlyja 130 g, alig valamivel több, mint a másik ablakban tárgyalt 3510-es kistestvére. A 3650-es színes kijelzője szép nagy (felbontás: 176×208 képpont, 4096 színnel), és nagyon barátságos, ergonómikus képet ad ki magából. A szolgáltatások listája bőséges: MMS (szöveg, kép, animáció, videó, zene) küldés, fogadás; dinamikus készülék-memória (3.6 MB); többszólamú csengőhangok; e-mail küldés és fogadás, a készenléti idő max. 200 óra, ebből maximum 4 óra lehet a beszélgetési idő (természetesen itt is lithium-ion aksi van, ezt két óra alatt lehet teljesen feltölteni); WAP és GPRS támogatás, Symbian operációs rendszer, J2ME alkalmazások futtatása, és egy igen hasznos „tennivaló” lista kényeztetni a leendő 3650-tulajokat. A nagy plusz (és az árat jól megdobó tényező :-)) persze a beépített kamera, ezzel nem csak fotókat (maximum 640×480-as felbontás – ez azért már elég korrekt, nyugodtan el lehet felejtetni ■ mobiltelefonok által korábban készített rossz minőségű képeket), hanem rövid, kábé tíz másodperces videókat is felvehetünk. A viszonylag nagy memóriának hála a telefon digitális diktatorként is szolgál – nem ezzel fogunk órányi beszédeket rögzíteni, de apróságok megőrzésére kitűnően alkalmas. A fotó/videó funkciót egészíti ki szoftveresen a beépített RealOne Player (médianézegető). A 3650-es ráadásul az infrás kommunikáción kívül a Bluetooth-os adatátvitelre is fel van készítve – szóval tud mindent, mi szemnek-szájnak ingere. Játék tekintetében is jól teljesít, bár nála már akadnak apróbb problémák. A nagyfelbontású képernyő által nyújtott látvány büntet, de a sajátos gombkiosztás már megbosszulja magát játék közben. Az irányítást általában a középső navigációs gombbal végezzük, amit NAGYON nehéz egy ujjal nyomkodni, így csak azok a lassabb játékok kontrolálhatók igazán jól, amik a jobbra-balra irányt használják. A finomabb női kéz bizonyára jobban elboldogul vele, de a mi nagy mancsaink elég esetenlőt tapodtak a kis kör alakú gombon. A Nokia 3650 ennek ellenére egy nagyon jól eltalált telefon, dögös dizájnnal (és valljuk be, hogy a kinézet elég sokat nyom a latban egy új mobil vásárlásánál :-))







Jöjjön a csúcsragadozó: a Nokia 7650 szép, nagy és drága. Ha a 3650-esnél a PDA-ékhez való hasonlóságról beszéltünk, akkor a 7650-es már egyenesen rokona a digitális személyi asszisztenseknek, csak a fényceruza hiányzik mellőle. A készülék magas árába beleért, hogy a kezelőfelület szét/vissza csúsztható legyen – alap állapotban a telefon hátsó traktusába simul bele, de roppant egyszerűen kihúzható. A mozdulat nem csak egyszerű, hanem rendkívül cool is: bejövő híváskor az ember mosolyogva csattintja szét a telefonját (a Mátrix óta szerintem mindenki odavan ezért a kattánásért :-). A külső kialakítás tehát jeles (oké: nem nagyon lehet ronda Nokia telefont találni, a jelenlegi kínálatból talán csak a búvárfelszerelésre emlékeztető 5100-as osztja meg a közvéleményt ilyen tekintetben), a kezelhetőséggel viszont már akadnak apróbb problémák: a bekapcsoló gomb kicsi, gyakorlatilag csak a körünkkel lehet benyomni, és a többi gombról is majdhogynem ugyanez mondható el. Kis, lapos, hosszú-kás gombok, nem kifejezetten arra találták ki őket, hogy a hüvelyujjunkkal zongorázzunk rajtuk (értsd: elég könnyű egyszerre kettőt lenyomni belőlük). Beépített kamera itt is van, nagyjából ugyanazt tudja (kép- és videofelvétel, fotónál maximálisan 640\*480-as felbontás), mint a 3650, sőt, a képernyő is teljesen hasonló, mint a korábban tárgyalt modellben (felbontás: 176\*208 képpont, 4096 színnel). Szolgáltatás lista: MMS küldés/fogadás, WAP/GPRS, Bluetooth, dinamikus memória (3.6 MB), diktáfon (120 mp. max. rögzítési idő), 150 óra készenlét, 4 óra beszélgetés, a lithium-ion aksi 2 óra alatt tölthető fel. A készülék víz/por és ütőálló, 154 grammot nyom (a tárgyalt modellek közül ez a legnehezebb), mérete hasonló (talán valamivel nagyobb) mint a 3650-es, így ezt is inkább belső zsebben ajánlott cipelni. Plusz szolgáltatás még az asztali kihangosítás lehetőség – ebből látszik, hogy a Nokia 7650 üzleti telefon, a menedzser urak/hölgyek igényeink megtelelően lett kialakítva. Játék tekintetében hasonlókat tudunk elmondani róla, mint a másik nagyképernyős készülékről. A magas felbontásnak hála jól néznek ki rajta a játékok, de a kis gombok miatt itt is problémás lehet néha az irányítás. Hozzá kell tenni, hogy a Nokia 7650 nem gombot, hanem egy, a notebookokhoz hasonló apró kart használ a navigáláshoz – ez pedig egy klasszissal felhasználóbarátabb, mint a 3650-es négyirányú körgombja. A tesztelésre kapott példány nagyon a szívünkhöz nőtt (a kicsattintós billentyűzet, ugye :-), de realisan átgondolva a dolgot be kellett hogy lássuk, hogy ezt a telefont nem a magunkfajta felnőtt korú gyerekeknek tervezték.

#### CAVEMAN ÉS DETONATE KOMPATIBILITÁSI LISTA

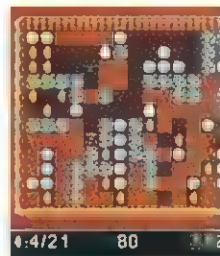
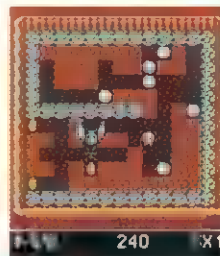
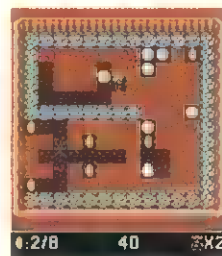
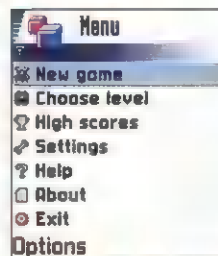
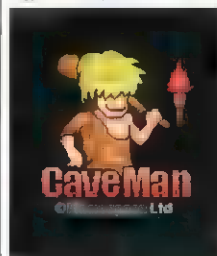
Caveman			Detonate		
Nokia	Siemens	Sharp	Nokia	Siemens	Sharp
3410	2128	GX10	3410	2128	GX10
3510i	3118		3510i	3118	
3530	C55		3530	C55	
3590	C56		3590	C56	
3595	CT56		3595	CT56	
3600	M46		3600	M46	
3650	M50		3650	M50	
5100	M55		5100	M55	
6100	MT50		6100	MT50	
6200	S55		6200	S55	
6220	S56		6220	S56	
6310i	S57		6310i	S57	
6610	SL55		6610	SL55	
6650			6650		
6800			6800		
7210			7210		
7250			7250		
7650			7650		
8910i			8910i		

#### A JÁTEKOK

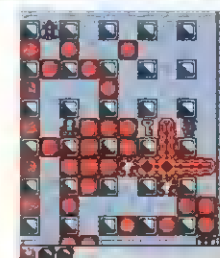
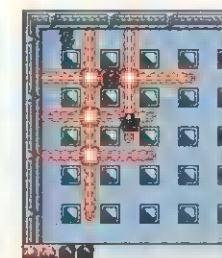
Mindhárom telefont sokat nyúztuk – no nem az alaplól járó két játékot (ez a Backgammon és a Rocket – előbbi klasszikus logikai játék, a másik pedig egy elég egyszerű tenisz), hanem a bonuszban felöltött másik három anyagot.

A **Sky Diver**, az, amit a cím is elmond róla: ejtőernyős szimulátor. Az ugrás két fázisból áll: először csukott ejtőernyővel zuhanunk a magasságból (a cél itt az, hogy átrepüljünk a gyűrűkön), aztán a jelzett időpontban emyőt nyitva a talajon kijelölt célterületen (ezen belül is zónák vannak) kell landolnunk. Grafikaiag nagyon ott van a topon a játék – ugyan nem poligonokat alkalmaz (az azért durva lenne), de az SNES Mode7-jéhez hasonló „kvázi-háromdimenziós” effekt miatt a térérzet teljesen megvan. Nagyon kellemesen el lehet vele szórakozni (a későbbi pályák komoly kihívást jelentenek), egyetlen hibája talán az, hogy kicsit sokat töltöget a játék előtt.

A **Caveman** a klasszikus Boulder Dash klónja, de a jobbik fajtából. Mindent meg lehet csinálni benne, amit a BD-ben: kis ősemberünkkel a földalatti járatokban ásunk/tekerünk, aranyérméket szedünk össze, és lökdöszük az utunkba kerülő köveket (itt is vigyázni kell arra, hogy melyik kő alól és hogyan ássuk ki a talajt – könnyen a feinkre zúghat a szikla). A cél a pályán található összes aranyérme begyűjtése – ebben mindenféle undor-mányos szörnyek próbálnak megakadályozni minket (van olyan is, amit mi „keltünk ki” úgy, hogy egy kővel összekötjük a tojását). Aranyos grafika, aranyos zene a főcímet alatt, a klasszikus játék méltó újrafeldolgozása – vagyis marha jól lehet vele szórakozni.

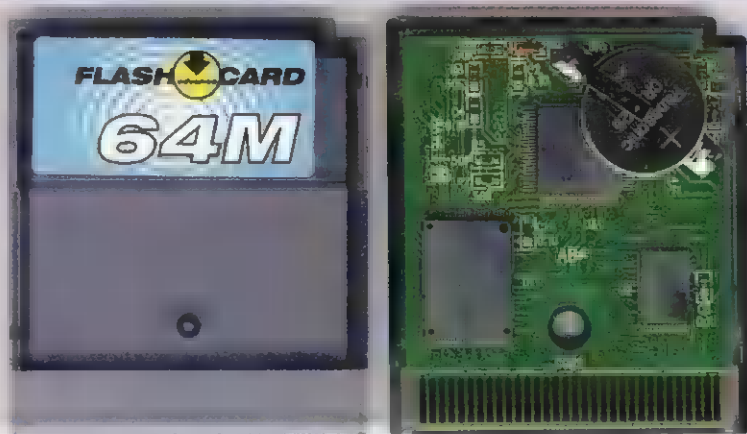


Végül a **Detonate** – direkt ezt hagytuk utoljára, mert marha jól! Első pillantásra ugyan átlagos Bomberman-klónnak tűnik, de egy fokkal több annál. Nem nagyon láttunk még mobilon olyan játékokat, aminek konkrét története lett volna, a Deonatenek pedig van ilyen: a távoli jövőben a Freedom Alliance küzd a gonosz Xen Empire ellen – a Birodalom egy Domsday Machine kódnevű szerkezettel akarja végleg eltörölni az ellendálist. Hősünkkel a világvége-szerkezet elpusztítása lesz a feladatunk, ennek érdekében az azt előlító gyárat fogjuk betámadni. A történet folyása itt sem áll meg, a japán RPG-khez hasonló párbeszédablakokban (hősünk portréja mellett jelennek meg a feliratok) értesülhetünk az újabb eseményekről. Maga a játékmenet teljesen Bomberman (blokkok rabbanagatása, power-upok begyűjtése), de a sztori (még boss-csaták is vannak!) nagyon megdobja az egészet. Szuper kis játék, aki rendelkezik a futtatáshoz szükséges telefontal (például egy Nokia 3510i-vel) az feltétlenül szerezze be magának, nem fogja megbánni.



A fenti három játék közül a Caveman és a Detonate egy új áruélet előhírnöke. Mindkét game, sok más, hasonló minőségű társával együtt, egy teljesen új fajta megoldással rövidesen megvásárolható lesz a telefonos üzletekben, többek között az 576 Shopokban is! De erről még korai nyilatkozni – bővebb információkat szeptemberi számunkban találhatok!





## GBA UNDERGROUND



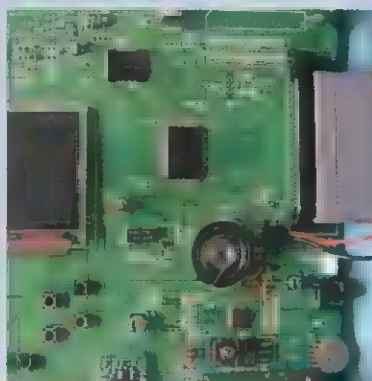
XG-USB Flash



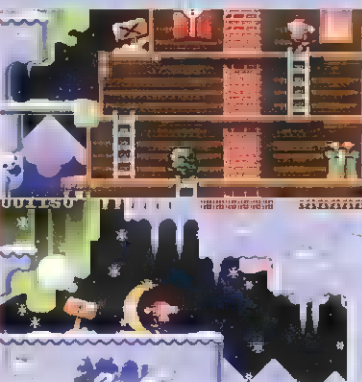
GBA cart 1.0



Nintendo flash kártya



GBA fejlesztői kártya



Dangerous Xmas



Booze

## GAMEBOY ADVANCE A FELEZÍN ALATT

A hobbiprogramozás valószínűleg egyidős a számítógépekkel. Persze régi, háztömbnyi gépek korában talán még nem volt annyira elterjedt, de amikor megjelentek a személyi számítógépek, hirtelen és idősebbek nagy tömegei kezdtek el érdeklődni iránt az érdekes hobbi iránt. Hiszen programozni jó, ember érdekesebb, érdekesebb logikai feladatok tucaival szembeállítva a folyamat minden másodpercében, és ahogy a gépek egyre multimédiásabbak lettek, a dolog egyre egyedibb digitális művészi kifejezőeszközzé is vált. Az első nagy robbanás akkor következett be, amikor megjelentek a bilyentyűzettel felszerelt személyi számítógépek, hiszen ezeket minden hardver-kiegészítő nélkül kapásból lehetett programozni. De az igazi megszállottak mindig keresték a megoldást, hogy nem direkt programozásra kialakított gépeken is szabadon futtathassák alkotásaikat, a hardverszonglőrök pedig rendszerint találtak is, rengeteg különféle, olyanokat például, hogy beágyazták egy EPROM-ba a programjukat, és az Atari 2600, NES, GB vagy hasonló kártya ROM-ját kicserélték ezzel. Régen kisebb csoportokban tevékenykedtek ilyen fickók, mára azonban szerencsére, ha valaki valamilyen trükköt felfedez, az már a net segítségével eljut mindenkihez, mindenki tökéletesíti, sok esetben pedig cégek is elkezdik sorozatban gyártani a témához szükséges eszközöket. Ma már szinte minden konzol számításon módon programozhatunk, CD-s és DVD-s gépeken az egyik kényelmesebb módszer például az, hogy CD-re írjuk a programunkat, majd azt a gépen egy modchip segítségével (DC-nél még az kell) elindítjuk, persze vannak más lehetőségek is.

A kártya alapú gépek, így a GBA esetében is rendszerint több módszer adott, leginkább a népszerűsége, ha a kártya ROM-ját a macerás EPROM helyett szoftveresen újírható Flash ROM-mal helyettesítik (GBA esetében mondjuk ez nem megoldás), persze született minden hobbi-programozó párával a kezében, ezért sok (főleg Hong-Kong-i) cég nagyüzemben is gyártani kezdett direkt ilyen újírható kártyákat. Egyébként maga a Nintendo is ilyen Flash kártyákat kínál a játéktejesztőknek dollár ezresekért, a baros ár miatt azonban a hivatásos fejlesztők is többnyire az amatőröknek szánt Hong-Kong-i kártyákat választják. GBA-ra első ilyen kártyákat a Visoly gyártotta, ha jól emlékszem pár nappal a GBA megjelenése után már közé is tettek képeket, amiken a prototípus kártyájuk futtatta a legelső GBA játékokat, a F-Zero Advance-t. A cég Flash Advance, Flash Advance Turbo, Flash Advance Pro és Flash Advance Xtreme nevek alatt 64 és 512 megabit közötti kártyákat (sőt az 1024-es is tervezve volt véve, de nem jelent meg), ezekre egy PC-s párhuzamos vagy USB portra köthető kártya dokkoló segítségével tölthetjük fel a programjainkat. Az üzletbe később bezárt az EMS a GBA Smart Carddal, az EZ-Flash az EZ-Carttal, a Flash 2 Advance a Flash 2 Advance-szel, a WinsunX az EZ-Advance-szel, az XG Flash pedig az XG Flash-sel, az XG Flash 2 Lite-tal, az XG Flash 2 Turbo-val, az XG Flash 2 Pro-val és az XG Flash 3-mal. Sőt voltak és vannak további kisebb szereplők is a piacon, de főleg a felsoroltakkal találkozhatunk, az EMS és Visoly termékeikkel mondjuk már egyre ritkábban, ugyanis ezek már nincsenek gyártva.

Azoknak, akiknek még újdonság ez, de akik kedvet kaptak hozzá, talán EZ-Advance-t ajánlanám leginkább, ez a kártya sok színben kapható, állítólag mindent tud, amit a többi (bár személyes tapasztalatom nincs vele, nekem régi Visoly kártyám van), van beépített órája is, ami a többinek nincs, és a felállítás is elég egyszerű rá, igaz a Flash 2 Advance is így működik. A legtöbb kártyával szemben ezekben nincs szükség dokkolóra, és nem is kell kivennünk a kártyát a GBA-ból (ez nagy előny, mert az érintkezők gyorsan kopnak), egy egyszerűbb kábellet kell csak összekötnünk a GBA-t és a PC-t, és pillanatok alatt felállíthatunk bármit. Sajnos ilyen kártyákat hazánkban elég nehéz beszerezni, tudommal nincsenek hivatalosan forgalomban, csak néhány ilyenmire szakosodott boltban és magánüzemnél lehet őket kifogni, meg a konzolokra szakosodott külföldi netes boltok egy részében.

Végül lássuk a szoftverkinálót, mert valójában ezt a terjedelmes bevezetőt is csak azért kanyarítottam, mert feltételezem, az olvasók többsége nincs otthon a GBA Flash kártyák terén, így most már minden érdeklődő tudja, hogy mi módon lehet

■ kártya alapú gépen is garázsjátékokat futtatni, vagy éppen fejleszteni (vannak persze más módok is, de az Xboo és MBV2 más alkalommal kerül teretükre, ha teretükre kerül). Talán nem ismeretes, de már most is brutális mennyiségű ingyenes GBA játék és egyéb program létezik, a téma legnagyobb kincsebányója a [www.pdroms.de](http://www.pdroms.de) weblapja, itt pillanatszerűen GBA-ra 590 ilyen letölthető anyag van, de komolyabb kutatómunkával még sokat találhatunk – én kollekcióm 1300-1400 körül mozog, és napról napra növekszik. Az alábbi bekezdésekben ezek közül emelek ki párat, amit igazán kimagaslónak vagy egyedinek tartok, csak amilyen kedvcsinálóként.

## DANGEROUS XMAS

Ez a személyes kedvencem a GBA-s garázsjátékok közül, szinte minden kommersz mászkálás anyagot lepipál. A mögöttes álló kis francia csapat eredetileg hobbiállású újírni a gépre a Core legelső játékát, a Rick Dangerous-t, idővel azonban a srácok úgy gondolták, csak újírni a gem motorját, és áthozták a eredeti pályákat, de a grafikát is teljesen újrajazolták, ami a képek tanúsága szerint olyan jól sikerült, hogy a játék egyik legszebb GBA anyagnak ígérkezett. Elkészülte után jó ideig úgy nézett ki a dolog, hogy végül is ingyen letölthető játék lesz, hanem hivatalos ártírat, amit rendes kártyán vásárolhatunk meg, azonban a Core mégsem volt hajlandó eladni a jogokat, emiatt a dolog kútba esett, és valószínűleg után a Spoutnick Team már azért nem merne ingyen terjeszteni a játékot, mert tartott tőle, hogy a Core bepereli őket jogsértésért. Azért szerencsére maradtunk teljesen GBA-s Rick Dangerous nélkül, a srácok végül úgy döntöttek, hogy a játékot mégsem hagyják veszni, teljesen új, karcsónyi témával, száz százalékosan újrajazolt grafikával, újírt zenékkel és újratervezett pályákkal új játékok készítek. Így született meg az ingyenes Dangerous Xmas, ami második lett egy játékversen. A góma tehát észmeletlen jól sikerült, az eredeti, hangulatos grafikájára (hóesés, hőemberek, sífelvonók, jégfömbök, jégbe fagyott mamutok, lavinák stb.) és zenéjére a maximumot érdemelné, ha osztályoznánk, de ugyanez igaz a játékménetre is, sőt története is van: Mikulásnak álcázott Rickünk otthonából Hitler és pár náci katona elrabolta az ajándékokat, Rick emiatt szörnyű haragra gerjedt, és felkerekedett, hogy irányításunkkal visszaszerezze félve őrzött kincseit. A játékménét természetesen ezúttal is teljesen ugyanolyan, mint a Rick Dangerous-ban, tehát pár képernyős, scrollzó pályákon kell mászkálnunk, ugrálnunk, küsznünk, fakom másznunk, ellenfeleket kerülgetnünk és lövöldözünk, csapdák és lavinák elől menekülnünk, akadályokat robbantunk, meg ilyenek. A legényesebb dolog persze az új, eredeti pályák felállítás, nos ebben is állítom, hogy nagyot alkotott a kis csapat, elégségszínűek, érdekesek a feladatok, nagyon korrektül nehezednek, és rengeteg kihívás elé állítanak minket. Az anyagot tehát mindenkinek nagyon ajánlom, aki csak teheti, tölts le és próbálja ki, főleg, ha kedvelte az eredeti Rick Dangerous-t.

## BOOZE

Ez a furcsa (magyarul piát jelent) cím alatt megjelent hobbijáték egy játékversen indult, és meg is nyerte azt, jelenleg még nincs fent a PDROMS-on, de a [www.emudek.org](http://www.emudek.org)-on megtalálható. Ez a játék a Rayman sorozatra emlékeztet, ez is egy nyolc irányba scrollzó mászkálás anyag, nagyon színes, nagyon izléses grafikával, és a cselekménye is szintén egy mesészerű erdőben játszódik. A pálya jobb szélénél limitált időn belüli elérés mellett természetesen feladatunk a különféle tárgyak, főleg kristályok gyűjtése is. Hőszünk ezúttal egy rászszin szármak golyó, specialitása, hogy kis gömbbe zárt szármakok elfogyasztása után egyre nagyobb, gorbóbbá válik, ahogy Mario és Giana is, a második lépésben nagy íla golyóvá alakul, a harmadikban pedig egy dühöngő kék szörnyeteggé. Harcolni is úgy tudunk, mint az imént említett hősök, az ellenfelek fejére kell ugranunk, kézi szörnyeteggént pedig le is ordíthatjuk a fejüket. Ennek a játéknak már vannak hiányosságai, a zene nagyon hiányzik belőle, és a pályák sem annyira változatosak, de összességében nem is rossz darab.

## EVOLUTION

Ez alapján véve nem más, mint egy Pang klón, de a számára, akik lemaradtak erről a szinte minden gépre portolított játéktérmi csodáról, azért somázom a feladatot. A játéknak néhány képernyő



széles területen mozoghatunk aludra egy figurával, rajtuk kívül pedig egy vagy több hatalmas golyó is pottog a játéktérben, ezek érintése halálos, ezeket kell opritnunk egy függőleges fémkabeleket kilövő fegyver segítségével, így a golyók mindig egyre kisebb darabokra hullanak szét, és a végén elporladnak, ahogy az Asteroids-ban is. A játék érdekessége és nyilvánvalóan ironikus humora abban állt, hogy a két tök áltagos spanyol fejlesztő (egy srác és egy csaj) önmagát digitalizálta be szereplőnek, ebben tehát ha halványan is, a Mortal Kombat-hoz hasonlít az anyag. A játékmenet jól van találgatva, négy nehézségi fokozat közül választhatunk, az egyre nehezező pályákon pedig egyre több golyóval kell megküzdenünk, sőt van két játékosos mód is, ■ kivételzés pedig ■ lentiekből következően nem csúcsműködésű, de szerintem nagyon vicces.

## FIGHTER

Ezt a primitív cím alatt futó játékok sem találjuk meg a PDROMs-on, de a készítő site-járól, a [www.jim.bagley.btinternet.co.uk](http://www.jim.bagley.btinternet.co.uk)-ról le-húzható sok egyéb érdekességgel egyetemben. Ez nem annyira kész játék, nem játéversenyre készült, inkább csak amilyen tech demónak írható (a srác az X-es Buffy játék mögött álló Collective programozója, készített még egy kezdetleges, Buffy-s verekedős játékot is GBA-ra), tehát nem találunk benne menüket, intrót, semmi körítést, indításkor egyből indul az akció. Az anyag nagyon eredeti, ilyen még nem volt GBA-n, ugyanis ez egy teljesen 3D-s verekedős játék, mind a háttér, mind ■ küzdő felek valós idejű 3D-ben vannak megjelenítve, sőt a flit-flitzelt poligonok a fényforrásoknak megfelelően árnyékaival is vannak. A játék tehát olyan, mint a Virtua Fighter vagy ■ Tekken, hangja sajnos nincs, a mozgáspaletánk sem túl gazdag, ahogy az ellenfél mesterséges intelligenciája sem a legerősebb, de azért pár percig jól el lehet vele szórakozni, a játékmotor tényleg igazi kuriózum, és azért azt ■ lehet állítani az ellenfélről, hogy teljesen buta. Ha nem fejrúgásra megyünk, könnyen kikaphatunk, de ha igen, akkor pedig túl könnyen nyerhetünk. Emi-tésre érdemes még, hogy ■ látványosabb ütések és rúgásokat a játék mátrixosan kimereviti és kör-bekamerázza. Ez tehát csak egy korai, de már nagy-on ígéretes és viszonylag korrekül játszható tech demó, egy-két hónap munkával el lehetne belőle készíteni a legelső teljesen 3D-s verekedős játékot GBA-ra, remélem, hogy a Collective-nél lázasan dolgoznak rajta, és nem vetették el, mint eladhatatlan ötletet.

## BIBIBOBO

Erre a fura című francia játékra szintén igaz az, ami ■ Fighterre, kissé félkész, és nincs intrója, me-nüje, zenéje, meg semmi hasonlója. Valószínűleg nem is olyan célból íródott, hogy egyszerűen talán kommersz játék lesz belőle, inkább amilyen kísérleti projekt lehetett, ugyanis a párizsi EPITECH számítástechnikai szakiskola konzolfejlesztői laborató-riumban készült, ahol már rengeteg próbajátékot összeűtöttek ■ hallgatók. Ennek elindításakor is kopásból ■ nagyon igényes grafikával rendelkező já-tékban találjuk magunkat, a kamera 45 fokban néz le ■ pályára, ami egy zöldségeskert, és kicsit scrol-lozhatunk is minden irányba. A játéktér felépítése leginkább a Bomberman-hez és Pac-Man-hez hasonlatos, tehát az egész láthatatlan négyzettrá-csokra van osztva, és minden négyzettrácsban vagy út van, amin mozoghatunk, vagy valamilyen akadály: pálmák, kövek, saláták és hagymák. Ebben a kis labirintusban kell kószálnunk egy puttonyos, bajszos öreggel, és bár a köveket csak megkerül-ni tudjuk, vész esetén ■ hagymák és saláták alatt át is áshatjuk magunkat ■ R gomb segítségével. A pályán egy nagy kaméleon is kószál össze-vissza, a vele való találkozást kell elkerülnünk, ha észre-vesz minket, elvörösödik, felgyorsul, és üldözőbe is vesz minket. Emellett masszívan fogyasztja a zöld-ségeinket is, és bizonyos időközönként tojik egy-egy tojást. A tojásokból rövid idő után kis kaméle-onok kelnek ki, amik hamarosan szintén nagyok lesznek, emiatt a kaméleonoktól való menekülés mellett célunk az is, hogy a tojásokat gyűjtjük, amennyiben ■ akarunk ezernyi kaméleon elől menekülni. Ezeken túl a pálmák egyikén egy kék kismajmot is felfedezhetünk, amital folyamatosan lejlozhatunk tárgyakat, bár csak akkor ad valamit, ha bizonyos mennyiségű tojást gyűjtöttünk, és rend-szerint élelett vagy egy kávészálatálával tárggyal szór meg minket. A pályákat úgy tudjuk teljesíteni, ha addig életben maradunk, amíg az óra el nem éri a nullát ■ visszaszámolásban, ■ után mindig kicsit más pálya jön, alapban több kaméleonnal. A játék

össességében nem forradalmi, ugyanakkor alki kedveli a Bomberman és Pac-Man jellegű játékokat, az hozzám hasonlóan simán el tud ütni vele 1-2 arát, nagyon jó lenne, ha komplett játék készülné belőle, igaz már így ■■■■ rossz.

## ELITE: THE NEW KIND

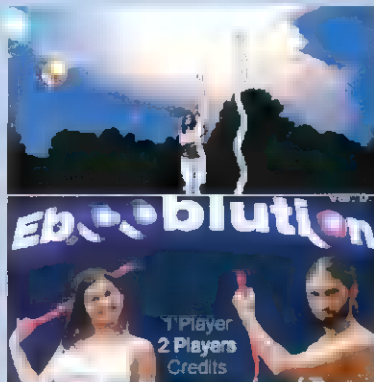
Biztosan sokan emlékeztek még David Braben és Ian Bell 1984-es nagy sikerjátékára, ■ BBC-re meg-jelent Elite-re, ami ■ óta szinte minden gépre át lett írva, többek között volt C64-re, Amigóra, PC-re és NES-re is. Valószínűleg ez volt a legelső valós ide-jű 3D játék, amiben 3D-ben is mozoghatunk, emel-lett a játékmenet is nagyon korlátlan volt, űrhajónk-kal szabadon repkedhettünk az óriási kiterjedésű univerzumban, kereskedhettünk a bolygók között, harcolhattunk a hódító idegenek ellen, csempész-hettünk árukat, menekülhettünk a rendőrök elől, ka-lózkodhattunk, sőt még űrhajóráncsokban is gube-rálhattunk, kvázi Han Solo-vá válhattunk. A játék 15. évfordulóján a teljes eredeti forráskód is napvi-lágot látott, ennek hatására több garázsprogramo-zó is elkezdte imi ■ saját, 100 százalékos remake-jét, kornak megfelelő 3D motorral. Christian Pinder Elite: The New Kind című továbbfejlesztett PC-s re-make-je sikerült szerintem a legjobban, és mivel ő is közkinccsé tette a forráskódját, mások ezt elkez-dték más gépekre is portolni. Ennek eredménye ez ■ GBA verzió is, ami tehát nem annyira eredeti dolog a gépen, csak egy port, de nagyon jó, tartalmaz zenét, ■ gyors 3D motorja fillezett vektorokat jelenít meg, és total minden benne ■■■. Aki tehát szerette az Elite-et, és kedveli ■ ilyen jellegű játékokat, az nem fogja megbánni a GBA-s Elite: The New Kind letöltését sem.

## URANUS, URANUS 2, URANUS ZERO LE URANUS ZERO EV

Ezt ■ játéksorozatot, melynek egyik része egy ver-senyen első díjat is nyert, a Belgiumban élő Adriano Baglio készítette teljesen egyedül, ■ srác igazi multi-talentum, programozó, zeneszerző, grafikus, karak-tertervező, meg minden egyéb egyben, tudjátok, mint a Vidal Sassoon Wash & Go. Azt ■ lehet mondani, hogy minden területen kirobbanó tehetség, de azért rendesen megállja a helyét, ■ ez ■ játéksorozat is jól bizonyítja. Ezeket a játékokat egyb-eként azért ■■■■ egy kalap alá, mert úgy nézem a motorjuk nagyon keveset változott a fejlesztések so-rán, mindegyik 6-8 pályás, felfele scrol-ozó, klasszi-kus, 2D-s, űrhajós lövöldözés játék, mindegyikben vannak főnők, és a háttérgrafika mindig két paral-lax layerből áll, ■ azonban csak disz, akadályokba ■■■ ütközünk, csak ■ ellenfelek és lövedékek vesz-élyeztetik testi épségünket. Sőt ■■ is túl megyek, igazából csak két játékról van szó, az Uranus még minden körítés nélkül ■ játéka dobott minket, az Uranus 2-ben pedig teljesen más háttérrel, tá-madási hullámokkal és egy kicsit fejlesztett fegyver-rendszerrel találkozhatunk, emellett már kaptunk történetet, sok-sok menüt és több játékmódot is. A har-madik rész, az Uranus Zero szerintem ■■ tekinthető többnek, mint Uranus 2.1-nek, ■■ intró (amiben japán mintára egy arát dumálnak ■ korrektil me-grajzolt, telovált fejű karakterek) és a háttérrel újra let-tek rajzolva, megjelent még pár új játékmód, továb-ba ■ neles hiscore is, de ezeket leszámítva maga a játék ugyanaz, mint elődje, ugyanazok ■■ ellenfelek támadnak ugyanazokban a hullámokban, a lényeg változatlan. A sorozat jelenlegi utolsó és egyben leg-jobb darabján még kevesebb változás fedezhető fel, ■■ Uranus Zero EV alcíme ■■ Easy Version-re, azaz könnyített változatra utal, ez tehát némileg embersé-gesebb, mint elődei, de most is amint beleszaladunk egy lövedékbe, búcsút inthetünk egy életünknek, ugyanakkor ■ nagy rajban támadó leggyengébb el-lenfeleket is csak cirka 10 lövéssel tudjuk leszedni, még mindig túlságosan kemény a játék szerintem.

Természetesen koránt ■■ sikerült felsorolnom minden érdekesebb, említésre méltó freeware GBA játékot ■ cikk keretében, a legnagyobb dobások mellett nagyrészt a legeredőbbekre próbáltam koncentrálni. Van azonban még számos hasonló, igazán jól sikerült eredeti anyag, sőt összehajthatunk rengeteg régi klasszikus játék tökéletes remake-jével és klónjával, sőt nagy számban GBA-n futó ■■ torral is. Aki tehát kedvet kapott az ingyenes GBA játékok kipróbálásához, kutakodjon bátran a PDROMs-on, szerintem nem bánja meg.

Credo



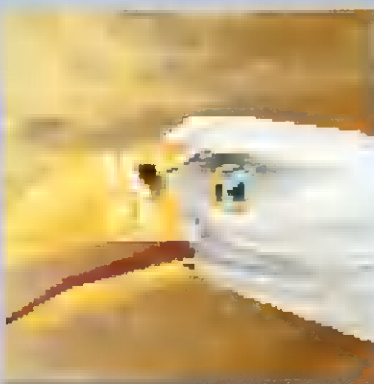
Ebooblution



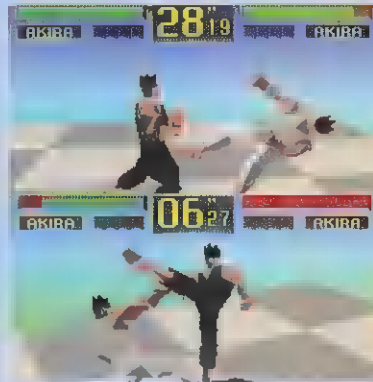
Bibibobo



Uranus + Uranus 2



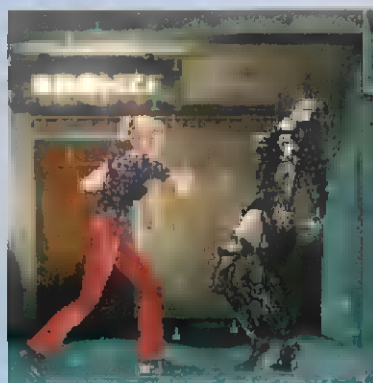
Beyond the Limits by Vivid Design



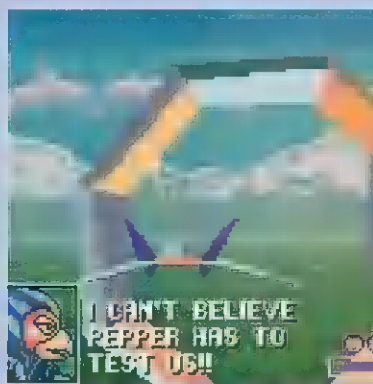
Fighter



Elite: The New Kind



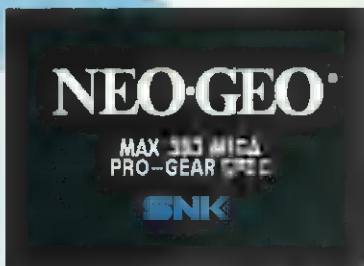
Buffy



Starfox demó



# RETRO ROVAT



**100**  
THE 100MEGA SHOCK!  
INSERT COIN

LEVEL 10 CREDIT 00



## SHIN NINON KIKAKU

Most teszünk egy kisebb ugrást az időben az elmúlt időszak Retro rovatainak éveiből a '90-es évek kezdete felé. A helyszín ezúttal nem ■ Egyesült Államok, hanem a mai világ videojáték fellegvárának számító Japán, ahol a játékkermekben a demozgató masinák villódzó képsorain megjelenő három betűs rövidítés szépen lassan egybeforr az ezredforduló előtti utolsó évtized „arcade” jelzőjével. Shin Nihon Kikaku. Dereng valami? És ha úgy említem, hogy SNK? Bizony, így már mindjárt más! Gondolom minden, hazánkban játékkerembe járó lelkes „gémer” biztosan találkozott már ■ előbb említett rövidítéssel. Nos, ■ japáni kifejezés magyar jelentése nem más, mint „Új japán projekt”, ami nem véletlen. A cég a megalakulásakor választotta ezt a nevet, melynek keletkezését elsősorban az akkori piaci helyzet befolyásolta.

Az 1978-ban alakult SNK a kezdetektől fogva arcade játékokat gyártott a mai meglevő rendszerekre, emellett ■ sikeres programokat (pl. a híres Ikar Warriors szériát) a folyamatosan megjelenő otthoni gépekre is elkészítette. Leginkább a 8 bitesekre, elsősorban a Nintendo NES-re portolt szoftvereket, mondhatni amolyan „külsős fejlesztő-csapatként” tevékenykedett, számos ismert japáni társával egyetemben, amikor is 1989-ben véglegesen megváltoztatta a profilját. Egyre komolyabb érdeklődést mutatott a játékkermek világa iránt, míg végül véglegesen abbahagyta a NES-re való fejlesztéseket és egy új projektbe kezdett, amely mögött egy speciális hardverrel készülő arcade gépezet rejtelt. Ez elég merész húzás volt az SNK részéről, ugyanis a '90-es évek egyre nagyobb intenzitást mutatott az otthoni konzolok elterjedése, piaci statisztikák voltak a bizonyítékok arra, hogy egy-kevesebben járnak a játékkermekbe, helyettünk mindinkább ■ otthoni való szórakoztatást részesítik előnyben. Ennek ellenére a cég bizakodóan tekintett a jövő felé, mikor elkészült az SNK MVS-szel (Multi-Video System). Az újdonsült hardver egyik előnye abban nyilvánult meg, hogy lehetővé tette egy gépezetben több, egymástól teljesen eltérő játék működtetését, ám az igazi ereje a grafikus megjelenítésben mutatkozott meg, melyet a 16-bit-es központi Motorola 68000-es mikroprocesszor ■ a 8 bites Zilog Z80-A bázisú társprocesszor kombinációja táplált. A két CPU által létrejött „hibrid” hardver egy olcsó, ámde mégis hatásos (és bőséges kapacitással rendelkező), grafikai akkorkorban brutális erőt képviselő rendszerré tette az MVS-t – amelyhez hozzájárult az is, hogy a két processzor típus akkorkor már elég ismert volt a programozók körében (pl. ehhez hasonlóan találhatunk a Sega, Megadrive/Genesis konzolokban is), sokan és könnyen tudtak velük dolgozni, így kapásból biztosították ■ megfelelő szoftverellátottságot ■ öségeit is.

De térjünk vissza ■ multi-game koncepcióhoz: ■ MVS-ben egyszerre négy-nél is több (létezett 6/8 slottal rendelkező alaplap is, de ezekből kevesebb készült, mivel a legtöbb arcade kabinete nem fértek be ■ mé-

reteik miatt) slot kapott helyet, így lehetőség volt arra, hogy ■ érme bedobása után számos játék közül válogassunk ahelyett, hogy egy másik gépnél is sorba kellett volna állnunk. (Ezt a fajta megoldást amúgy már ■ Nintendo PlayChoice rendszerénél is alkalmazták előtte, de csupán csak kísérletezési szinten.) Az SNK MVS messze többre volt képes akkori össze létező rendszerrel – elég, ha csak ■ ROM-ok maximális méretére gondolunk, hiszen ■ több, mint 41.25 Mbyte-nyi adat akkorkorban szépen kidolgozott, részletes grafikai megjelenítést biztosított. (Érdekesség, hogy ■ bizonyos, jellegzetes szignállal kísért intro-felirat alatti „330 Meg Pro-Gear Spec” felirat az MVS ROM címzési technológiáját jelentette. Az igazság ezzel kapcsolatban viszont az, hogy a kifejlesztett címzési rendszernek köszönhetően ■ volt meghatározott maximális ROM méret. A 330 Mbit csupán csak 1990-ben jelentette a maximum használható memória limitet, hiszen a mai SNK coin-op játékkautomaták nagy része már rég túllépte ezt az értéket. Elég ha pl. a 2001-ben debütáló The King of Fighters 2001 jut ■ eszünkbe – ennél a játéknál ugyanis az a 330 Mbit bizony már 892 Mbit-re növekedett. A cég nem akarta lecsérlni a már jól bevált és ismert intro, ezért csak egy új sort szúrtak bele: Neo-Geo GigaPower...)

Számos régi fejlesztőcsapat szerződött fejlesztőként ■ SNK-hoz az új rendszerben rejlő lehetőségek láttán, minek következtében ■ MVS iszonyatos tempót diktálva ontotta magából ■ jobbnál-jobb játékokat. Visszahódította a játékkermek tekintélyét, hiszen ilyen grafikát, ilyen játékelményt otthoni konzolokon senki sem tapasztalhatott. A korábbi-ról már ismert Team Alpha csapat megjelenítette ■ World Heroes bunyós sorozatát, majd később, mikor 1992-ben az első Mortal Kombat megjelent coin-opos masina formájában, készítettek egy meglepően sikeres klónt, ■ Aggressors of Dark Combatot, melyekkel megkezdődött az igazi 2D-s bunyós anyagok áradata. Elkezdtek szalángozni a Samurai Showdown-ok (évről évre egy-egy új cím, összességében négy), Art of Fightingok, a Breakers, ■ híres Fatal Fury sorozat egyes epizódjai (Playstation berkeken Garou Densetsu néven ismerték), Double Dragon és még sorolhatnánk. A nagy népszerűségnek meg is lett az eredménye ■ folyamatosan lejjebb süllyedő arcade piacot fellendítve az SNK igazi úttörőjévé vált ■ játékkermeknek, fantasztikusan jól fogytak az MVS kártyák (eleinte 1200 USD-nek megfelelő áron – és vittek, mint a cukrot!), valamint ■ kabinetek. Előfordult, hogy számos megvásárolt SNK rajongó otthonra, speciális kiképzésű masinát kért magának, nem kímélve a pénztárcáját sem. Kabinetek tekintetében több típus is fellelhető volt, voltak kommersz, több slotos alaplapot befogadó változatok, de léteztek ún. „dedicated” modellek is, melyek kifejezetten egy-egy programhoz készültek. Ezek a típusok kialakításukban, slotjaikban, festésükben is különböztek ■ „átlagiót”. (Lásd pl. Metal Slug.)

A befolyt anyagi haszon akkora volt, hogy a cég egy év után elindította az Egyesült Államokbeli képviseletét, ismely SNK USA néven

vált ismertté a kontinensen. A terjesztés mellett toborzó szerepe is volt a dolognak, így egy idő után az sem volt furcsa, hogy amerikai és japáni fejlesztőcsapatok dolgoztak együtt egy-egy sikerjátékon. (Jó példa erre a közép-amerikai Evoga. A Rage of the Dragons mellett pl. ők fejlesztették ki ■ MVS-sel kompatibilis Crystal Hardware egységet is.) Emellett egyes, japánhonban már befutott anyag angol nyelvre való fordítása is az ő feladatuk közé tartozott.

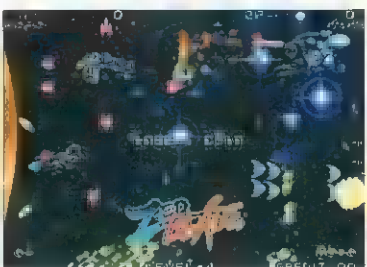
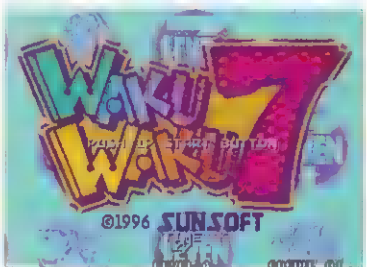
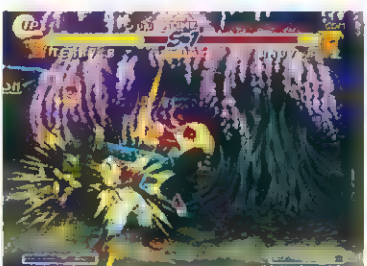
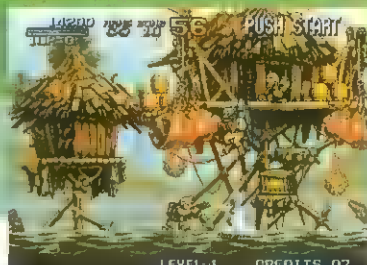
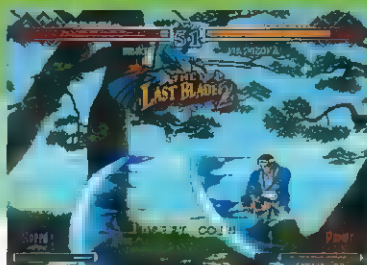
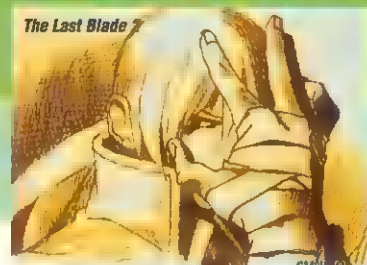
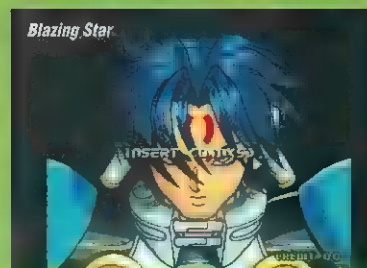
## AZ SNK NEO-Geo AES MEGSZÜLTETÉSE

Itt érkezünk el jelen elmélkedésünk és az 576 Konzol közötti igazi összefüggés alapjához: van szerencsém bemutatni ■ mai napig minden idők egyik legjobbjának tartott, valamint ■ rajongók millióinak máig felve őrzött kincsét, ■ SNK Neo-Geo AES (a Neo-Geo jelentése: új világ, ■ Advanced Entertainment System pedig a továbbfejlesztett szórakoztató rendszer rövidítése) otthoni konzolját! Eleinte az SNK huzakodott egy otthoni konzol kiadásától (hiszen maga alatt vágta volna a fát), aztán mégis úgy döntött, hogy belefog ■ kockázatos „otthoni MVS” kifejlesztésébe.

Ez ■ nagyszerű gép 1990-ben, egy évvel azután került a boltok polcaira borsos, 650 USD-nek megfelelő árával, hogy az SNK MVS megjelent a játékkermekben. Ezért a pénztért magát a konzolt (lásd a képeinket), valamint egy-egy választott játékot kaptak hozzá a japániai (később az amerikai és az európaiak is), amolyan deluxe pack kivitelben, melyhez ■ NAM-1975 és ■ Baseball Stars Professional volt választható alapkiszérelésben. A gépnek megjelent egy GOLD kiadása is eleinte csak ■ USA-ban, ami annyiban különbözött ■ japáni változattól, hogy a dobozban 2 db joystick, egy memóriakártya (későbbiekben lesz róla szó), illetve a Magician Lord nevezű játék volt megtalálható.

Az éles szemű kritikusok már az elején kiszúrták ■ Neo-Geo AES reklámokban a „24 bit-es rendszer” kijelentést, szerintük ugyanis egy 8 és egy 16 bites processzor „hibridjét” nem nevezhetjük 24 bites technológiának. A játékos réteget ■ nem nagyon érdekelték az ilyesféle megjegyzések (később az SNK elnézést kért a hibás megnevezésért), csak a játékok, melyek között ■ átlagosabb programok is megjelentek MVS hardvernek és ■ megnagyott arcade átiratoknak (amik között ■ eredetikez képest leg több esetben semmi, vagy csak szinte alig észrevehető különbségek voltak), amit portoltak rá az évek során. Egy kis technikai izellő a fekete burkolat alól: A központi processzor 12 MHz-en, a matematikai társprocesszor 4 MHz-en ketyegett, belső memória tekintetében 64 KB + 2 KB-t tartalmazott, Video RAM-ból pe-





dig 68 KB állt rendelkezésére, amivel 320x224-es felbontásra és 65536 színből egyszerre 4096 megjelenítésére volt képes. Grafikai részletesség szempontjából egyszerre 380 sprite-t mozgathatót maximálisan egyszerre – többek között ezért olyan szemet gyönyörködtetőek pl. a Blazing Star vagy éppen a Last Blade játékok képi effektjei is.

A SNK Neo-Geo úttörő volt az irányítás terén is, hiszen az AES-hez a játéktérmi irányítókárokhoz hasonlatos „elnyúlhatatlan” joystickot használt, hogy az otthoni kis kedvenc még jobban hasonlítson arcade nagytípusához. Természetesen hozzáférhetőek voltak a hagyományos értelemben vett control padok is, bár meglehetősen kevés darab készült belőlük s pl. a Data East is, mely jó néhány, ma is ismert programot fejlesztett a Neo-Geo-ra.

1992 táján aztán megjelent a Street Fighter 2 „árkádok alatt”, amely még több srácot vonzott a játéktérmelek felé szerte a világon. Az SNK is erre az időpontra időztette a máig népszerű Fatal Fury (Garou Densetsu), valamint az Art Of Fighting nevezetű bunyós stílust, melyekkel a riválisokkal egyetemben ismét megfőltették a játéktérmeleket. A cég meglehetősen jól összehasonlítható mindegyik felvevőpiacra, az arcade megjelenések után sorra kerültek ki az AES-cartridge-ok otthoni kistesóra, ráadásul időközben egy olyan memóriasírt olvasót is készítettek, melyel a coin-opos masinákban lehetett hazavinni a kimentett állásokat (egyszerre max. 27 save slottal rendelkezett), az otthoni konzolra folytatni az akciót. (A dolog érdekessége, hogy az egész vice versa is működött!) Ennek leginkább shoot'em up játékoknál volt jelentősége, mert bizony egy-egy kreditel rendszeren meg kellett izmádni, hogy pl. a Alpha Mission II-ben vagy az Aero Fighter II-ben akár a harmadik szintig is eljussunk.

Az SNK a gyűjtőknek is különböző fogásokkal kedveskedett; 1993-ig a NES dobozokhoz anyagukban hasonló, méretükben inkább egy vasos könyvre hasonlító papírtokozásban adták ki a cartridge-akat (melyekhez jó néhány esetben színes, a játékkal kapcsolatos anime ábrázolással díszített képregényeket is mellékeltek), későbbiekben pedig a ma használatos slim-tok megoldást választották, melyet aztán '95 után le is cseréltek egy újabb modellre. Egy-egy hagyományos papírtokozásban levő játék mai Ebay-es ára – akkori max. 350 USD-s ár többszörösével vetekszik, különösen az olyan ritkaságoké, mint pl. minden idők egyik legjobb arcade platform shooter játéka, a Metal Slug sorozat, melynek darabjairól nem félnek elkérni 1500-1700 USD-t sem az aukciós árúházakban.

Kiegészítőként debütált a Neo-Geo AES-hez a speciális RGB kábel, amely különböző debuggerek (csak modellalkal voltak elérhetőek), néhány külső cég által gyártott kontrollert (még külön a majhoggá já-

tékokhoz fejlesztett irányító is létezett, igaz csak Japánban volt elérhető), a link kábel (néhány játék, pl. a Riding Hero, vagy a Trash Rally lehetőséget adott a játékos linkelésére is), valamint a konverter kátyafoglatot volt elérhető. Ilyesféle volt a Phantom-1 és a SAC is, melyek segítségével az MVS játékokat lehetett AES-es cartridge-ekbe konvertálni. (az üres AES cartridge-ot külön lehetett megvásárolni) A hardveres újdonságok mellett egy-egy rajongói magazin is megjelent néhány éven keresztül, melyek közül az USA-ban az NGF-USA, Japánban pedig a NeoGeofreak volt ismert és sikeres.

## 

1993-ban, látván a CD technika fejlődését, az SNK is beállt azon hardverfejlesztők sorába, akik CD alapú konzolt kívántak gyártani. Az akkori időzített Sony Playstation mellett kijött a piacra az első generációs „frontloaders” (elölöltős) NeoGeo CD-vel, mely nem igazán jól populáris darab, mivel csak 25.000 darab készült belőle – ezért is annyira ritka a gyűjtők körében. A NeoGeo CD népszerűsége helyzetének alakulását be lehet tudni a magas árak (a bevezető ár 400 USD körül mozgott, s ennyiért bizony már egy 32 bites Playstationot lehetett akkoriban kapni), illetve az egyes technikai hiányosságainak, melyek közül elsősorban az egyszerű CDROM-nak köszönhetően a lassú adatátvitel volt az, ami negatívan befolyásolta az eladási adatokat. Látván a kezdeti sikertelenséget, az SNK megpróbálta felfokozni a „NeoGeo CD Only” jelzésű játékok megjelenítésével a keresletet – ilyenek voltak pl. a Bust-A-Move, valamint a Crossed Swords 2 is –, illetve folytatta az MVS/AES páros sikeres játékaik kiadását is a CD alapú konzoljára – több-kevesebb sikerrel. Az új médiahordozó bizony szempontból azért többre volt képes, mint a cartridge-os megoldás. Zenei tekintetben az audiotrackok szebben szóltak, ráadásul a nagyobb tárolókapacitásnak köszönhetően néhány játékot felturbóztak videó-betétekkel, extra pályákkal és új szintekkel is.

1996-ban az SNK-nál tettek még egy kísérletet a NeoGeo CD iránti érdeklődés fellendítésére és előálltak egy új, NeoGeo CDZ modellel, amely csupán annyit változtatást hozott az előzőhöz képest, hogy „top-loader” (felülöltős) változatban készült, nagyobb puffméretekkel rendelkezett (egy olvasásra több adatot volt képes beolvasni a memóriából), valamint 2x-es sebességgel CDROM-ot tartalmazott. „Cserébe” azonban bizonytalan mértékű elmaradást szenvedett, az új felöltős játék után egyszerűen lefogyott az egész rendszer. Ebből a modellből a technikai malőrök miatt még kevesebb készült, csak Japánban megjelent limitált példányszámú exkluzivitás maradt, de az SNK ennek ellenére egészen a '90-es évek végéig sorra megjelentette CD-re is az AES-es programokat. Manapság persze a CD alapú NeoGeo masinák gyűjtők körében igen népszerűek.

## 

1996 után úgy tűnt, hogy a konzolos világ ismét megváltozik. A 32 bites 64 bites kor hírnevei, mint pl. a Playstation, a Saturn, vagy az N64 a jövő játéktérmi grafikát/hangulatot produkáltak az otthonokban is – a coin-opos automaták ismét erős népszerűségbe zuhantak. Az SNK is ennek a „trónnak” az áldozata lett, eljárt felette az idő, az Egyesült Államokban szép lassan feledésbe merült – annak ellenére, hogy az AES Japánban is mai napig igen népszerű konzolnak számít.

Három évvel a NeoGeo CDZ kiadása után, a cég meglepetésként egy kicsi, hordozható, fekete-fehér masinát, melyet NeoGeo Pocket névre keresztelt. Japánban az ilyen kisebb, hordozható kutyuk iszonyatos népszerűségnek örvendenek, nem történt másképp a Pockettel sem. Egy rossz döntés következtében megpróbálták az amerikaiaknak is eladni a hordozható konzolt; hardveresen felturbózták, színes változatot pedig ugyanolyan néven az USA-ban is forgalmazni kezdték. A Bio Motor Unitron és az egyes Samurai Showdown epizódok nagyon jól ábrázolták a sikerüket, de a GameBoy Color mellett a kicsi handheld gép nem nagyon rúghatott labdába. A céget egyre inkább finánciális problémák kezdték fenyegetni, ami elég volt ahhoz, hogy ne jelenhessen meg a legújabb fejlesztésű 64 bites NeoGeo Hyper 64.

2001-re az anyagi gondok odáig fajultak, hogy az SNK szépen lassan bezárta az üzemeit, s egy szerződés keretében átadta az összes Neo-Geo-val kapcsolatos jogot a Playmore Corp. számára. Az utolsó fejlesztések az új tulajdonosoknak köszönhetően még napvilágot láttak, így mint a King Of Fighters 2002, a Rage of the Dragons vagy éppen a Metal Slug negyedik epizódja, melynek újabb folytatása Japánban már a játéktérmelek szedi a krediteit százaik. (A Playmore egyébként folyamatosan hozza ki az SNK-s fejlesztéseket, valamint a régebbi játékokat, pl. Metal Slug epizódokat PS2-re). Az SNK nem halt meg, csak átállt – a hatalmas rajongói bázis meg a mai napig megvan, gyűjtők tucaitjai hadonásznak egy-egy AES-ért az interneten, még a mai napig lehet az otthoni konzolhoz és az MVS-hez rendelni játékokat, ajándéktárgyakat; a különböző konvertereknek és az emulátoroknak köszönhetően pedig még hosszú évekig forog az a három betűs rövidítés a köztudatban...

Azt hiszem, azok a játékok, melyek méltán képviselik ezt a konzolt, rendelkeznek egy olyan sajátossággal, melyet manapság csak a legjobbak mondhatnak magukénak, akármilyen platformra is létezzenek: van hangulatuk! Éppen ezen okból kifolyólag a világ egyik legjobb játéktérmeleke az SNK Neo-Geo. Értini fogad, ha kipróbálod, ha elmerülsz benne. Talán meg is tetszik neked. Talán az életed része lesz, mint ahogy az enyém is. Talán ezért is éri meg ostromozni... The Future is Now! SNK.





A huszadik születésnapját tavaly ünneplő LucasArts az elmúlt két évben számtalan zseniális alkotással gazdagította a játéktörténelmet. Ki ne ismerne a klasszikus Maniac Mansion és folytatását, a Day of the Tentacle-t? Vajon kit nem ragad magával megannyi nosztalgikus emlék, ha a Monkey Island sorozat kerül szóba? Kihagyta volna bárki is a szelíd-motoros Ben kalandjait a Full Throttle-ben? Vagy Grim Fandango bizzar, filmnair alapokon nyugvó krimijét? És akkor még nem is említhetjük a temérdek színvonalas Star Wars játékokat, X-Wing-től a TIE Fighteren át egészen a legutóbbi idők Jedi Outcast és Rogue Squadron-ig. De ne kíváncsion tölem most senki pontos LucasArts szoftográfát, csak érzékelni szeretném a cég jelentőségét. Nem bizonygatom, hiszen George Lucas hallatán talán még a piaci kofának is beugrik Indiana Jones kalapos figurája, ahogy a magamfajta játékkedvelőknek Guybrush Treepwood jámbor alakja.

De mi a helyzet mostanság a kiadó/fejlesztő cég műhelyében? Mintha sópodna lézerekardjuk fényét! A Star Wars Galaxies-t épp a napokban jelentették meg, gyakorlatilag befejezelenül (ezt Kevin O'Hara producer hivatalosan is megerősítette). A Full Throttle: Hell on Wheels az előzetes képek alapján egy jellegzetes folytatásnak ígérkezik. És nem utolsó sorban itt van az RTX Red Rock, a furcsa szerkezetű, kissé málló, poros, vörös kőzet.

### E.Z. WHEELER

Eredeti elképzelései szerint ezzel a játékkal a LucasArts folytatná tradícióját, és ismét beépítene egy nevet a közudatba. Ő lenne E.Z. Wheeler, az RTX faszereplője. A játék producere, Reeve Thompson szerint

Wheeler remélhetőleg a cég ismert védjegye lesz, s további játékokban is kap majd szerepet. A végtermék ismeretében viszont mindez annyira már valószínű. Persze ez mi még nyugodtan megismerkedhetünk EZ-vel, akú mint nevének első tagja is jelzi (angol kiejés szerint), igen laza gyerek. Foglalkozását tekintve RTX, azaz Radical Tactics Expert, ami gyakorlatilag egy szuperhős ambíciókkal megáldott katonai jelent. Mindemellett igazi vagány csávó, aki keveset dumál, de akkor nagyon lazákat mond. Macho megjelenését némiképp azonban ellensúlyozzák báliskerei, például legutóbbi bevetése, ami komoly deficittel végződött. Elvesztette ugyanis bal szemét és jobb karját. De, hogy hősünknek ne kelljen pályát módosítania, a hiányzó végtagját és látószervét szintetikususan pótolták. Sőt, mindkettőt alaposan fel is tuningolták (erre még visszatérünk).

Mi ott lépünk EZ életébe, mikor nekivág legújabb missziójának. Időpont: 2103. Helyszín: a Nap körül negyediként keringő, vörös felszínű bolygó, Mars. Már kezd belelepteni az emberiség, de a folyamatot egy rosszindulatú idegen faj akadályozza. Nem tudni honnan származnak, s miért jöttek, egyetlen információ ismeretes a lények kapcsolatban: hangok helyett fényel kommunikálnak. Ezért lett a nevük L.E.D., ami a Light Emitting Demons rövidítése. Feladatunk természetesen az, hogy Wheeler személyében leszámoljunk ezekkel a démoni ufokkal. Ebben lesz óriási segítségünk I.R.I.S. Most azonban ne szírvány vagy nőszírom, és ne is a fényképezőgép objektív nyílását szabályozó rekeszrendszer jelentésben gondoljunk íriszre. A játékban I.R.I.S. egy hardverható információrendszer, egyben digitális segítőtársunk. Neve az Independent Removable Information System rövidítése. Külsőségeit

## MARS MARSRA!

tekintve egy rendkívül sokat fecsegő, piros blúzos, nagy szempillas titkár, aki a játékban mindenütt fellelhető terminálok monitoráról kommunikál velünk, miközben ajtókat nyit ki, térképeket tölt fel adatbázisunkba és organizálja feladatainkat. A missziókat főként gyalgyszerrel fogjuk teljesíteni, de frissíté betétként a program időnként alánk rak járműveket is, például a hulahoppkárka kerekű Rovert, vagy a pókszerűen közlekedő Spidert. Különböző gépek kezelésére is szükség lesz, úgy mint a szervizrobot, emelődaru, a lézerágyú, a traktor és Lulu, a bádögemberre hasonlító bájos női robot. Ezeket mindig I.R.I.S. segítségével tudjuk aktiválni, csak ügyeljünk rá, hogy használatuk után ne felejtjük bennük a sárga kis cartridge-t, mert akkor bizony a továbbjutáshoz is szükséges személyi asszisztentsünket hagyjuk magunk mögött.

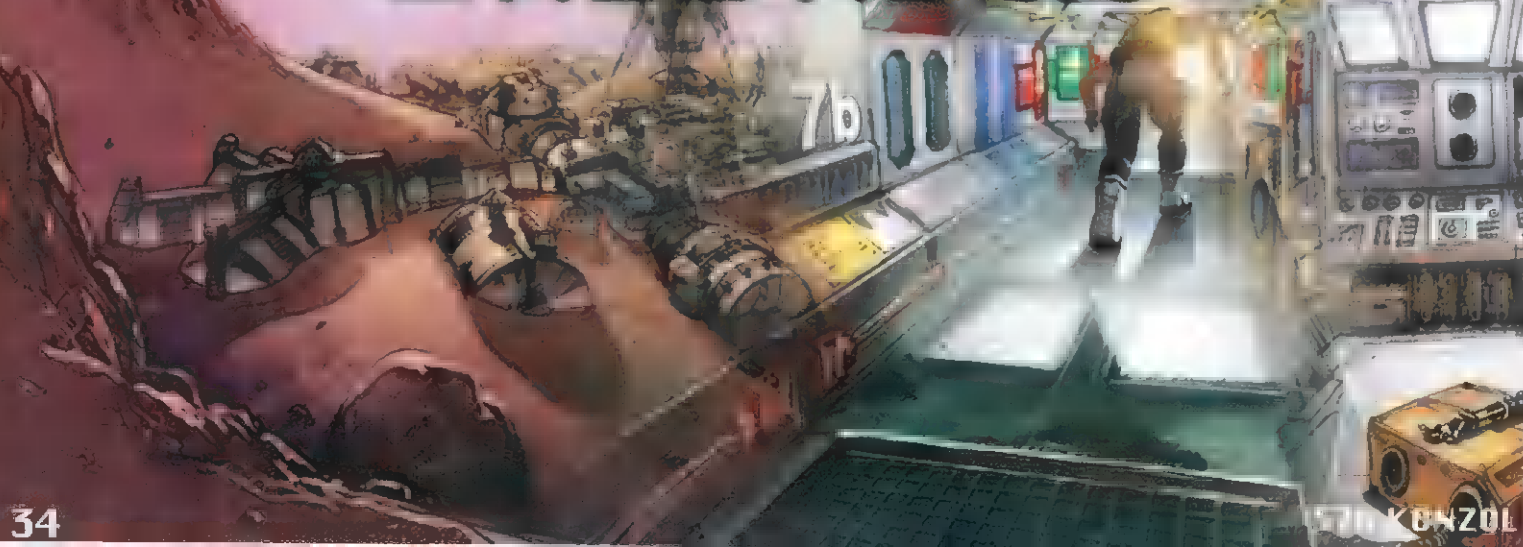
### SE NEM SZAMAR, SE NEM LE

Műfajilag az RTX leginkább a disznósajthoz hasonlít, mivel belekutyultak minden kéznél lévő alapanyagot. Kell benne tájékozódni, platformokon ugrálni, tárgyakat gyűjteni, lövöldözni és időnként még gondolkodni is. Shara Miller producer-helyettes a GameZone.com interjújában úgy fogalmaz: "Mindenki megtalálja benne a neki tetsző elemet". Csak azt felejt el, hogy ezáltal senki nem lesz igazán kielégítve. Legalábbis jelen esetben. Mert az magában még nem gond, ha egy játék öszvér, csak a sokféleség az egyes összetevők rovására. En tisztele-

tem a készítőket, nem mondom, hogy teljesen csapnivaló lett az RTX, de muszáj beszámolnom számtalan hibájáról.

Hol is kezdjem? A játék akció része kiforratlan, az automata célzás nehezen kezelhető. Az irányítás néhol bajos, főleg a szűk járatokban nem látni mi van, hova ajánlott lépni ahhoz, hogy ne törjük ki a nyakunkat. A platformokon ugrálás fantáziátlan, túl egyszerű, nincs dupla ugrás vagy bármilyen hasonló. Am az igazán komoly gondok az inventory-nál kezdődnek. Több szintű, tarkabarko, meglepően komplikált és hasznavehetetlen rendszer szolgálja a nálunk lévő tárgyakhoz való hozzáférést. Függetlenül három szintre van osztva az inventory, mindhárom tudunk jobbra-balra lépegetni. A digitális pad nyílnak segítségével válogathatunk benne, függetlenül attól, hogy megnyomtuk-e a Selectet vagy a Startot. Ha megnyomtuk, a játék pauzál, az inventory pedig kinyílik mint egy virág, hogy – elvileg – könnyebben tekinthessük át a struktúráját. Magam részéről nagy nehezen sikerül megszokni ezt a rendszert, a tulajdonképpen felleldeztem némi logikát is benne, praktikusnak azonban semmiképp sem mondanám. A felső sorban találjuk fegyvereinket, középsőben mindenféle egyéb tárgyakat (például palack, health-pack stb.), az alsóban pedig a szintetikus szerveinkhez kapcsolódó specifikus tulajdonságokat. Digitális szemünknek négy különböző módja van, amit az eltérő színű, szem alakú ikonok jelölnek. Vegyük őket szép sorjában (balról-jobbra, az inventory alapján). Első a Bioscan (lila), amivel minden ultraviola színben pompázik, így tudjuk a szabad szemmel látható idegen létfarmákat felkutatni, pl. a bányás pálya végén az elrejtett barlang bejáratát. Második az Electrosan (kék), ez a elektromos üzemzavarokat mutatja ki. Harmadik a Naviscan (zöld), ajsz harszálaink száma ettől gyarapodik leginkább. A készítőket ebbe a menüpontba helyezték el a térképeket, csak hogy a térkép szemrevételezéséhez általában végig kell járni az inventory összes szintjét (fegyverektől az alsó sorba), kikeresni a zöld szemet, megnyomni az X-et (most már minden zöldben úszik,

# RTX RED ROCK







de még csak az aktuális feladatunkat látjuk), majd nyomva tartani az L2-t. Ekkor jön elő a térkép. De még mindig előfordulhat, hogy valamelyik másik térképre van szükségünk a sok közül, azt az X újbóli nyomogatásával érhetjük el. Legszébb az egészben, hogy mindeközben mozogni nem lehet, vagyis ha eltévedünk, újra meg kell állni, és elölről kezdeni a procedúrát. Negyedik, egyben utolsó opciónk a Thermoscan (vörös), ami infravörös látást tesz lehetővé, megjelenítve ezáltal az egyébként láthatatlan ellenfeleket. Külön pikantériája ennek a módnak, hogy ha kiválasztjuk, eltűnik a képről energiajelző csíkunk, vagyis harc közben látjuk, hány találatot bír még ki karakterünk. A felsorolásnak azonban még nincs vége. Ugyanitt, kelléktá-

runk alsó sorában találjuk „terminátor-karunkhoz” kapcsolódó képességeinket is. Ezeket a játék során egyenként szerezzük be, ugyanúgy, mint Rayman kesztyűt a Hoodlum Havoc-ban. Először a **csavarkulcs** funkcióval bővül repertoárunk, aztán **plazma-vágóval**, majd a **horgos csáklyával**, végül a **katapulttal**. Látható, hogy a LucasArts-nál sok jó ötletet halmaztak fel. De aki kipróbálja a játékot, arra is rájön, hogy a fejlesztők nem tudták maradéktalanul realizálni, amit elképzelték.

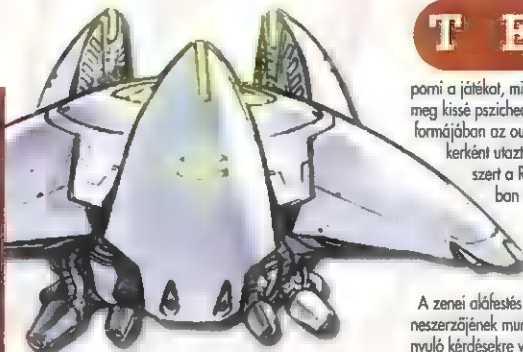
## GRAFIKA, MIEGYMÁS

A grafikai illetően vegyes kép fogad. Martinnal egy



### MARTIN BELESZÓLI!

Az RTX esetében kifejezetten örülök, hogy van lehetőségem „beleszólni”, mert Sñl. értékelésével ezúttal nagyon nem értek egyet. Szerintem ez a játék csomónyul néz ki! Nem hiszem a szememnek, amikor meglátom a nevesígesen amorf Toy Story-s karaktereket és a 4 évvel ezelőtti elmosott textúrákat. Sírálom! Ehhez jön a latinán aluli játszhatóság, plusz a nevesíges szavatosság. Szégyent! En 4 pontot adnék neki szívem szerint, azért, mert a LucasArts ezt nem engedhetné meg magának... :)



porni a játékot, mikor először léptem be IRIS digitális (no meg kissé pszichedelikus) világába, s jutottam el egy bit formájában az output terminálra. Ugyanis virtuális harként utaztam már be teljes számítógépes rendszert a Rez-ben, de önmagában BIT, az korábban még nem voltam...

## ELECTRO-FUTURE

A zenei aláfestés Dave Levison, a LucasArts rezidens zeneszerzőjének munkája. Egy interjú során, az RTX-re író nyúló kérdésekre válaszul alkotását a következőképp jellemezte: „Inkább futurisztikus mint retro, inkább mechanikus, mint organikus, inkább high-tech, mint emberi és inkább szürrealis, mint valós”. Nos, a játék muzikája valóban – ha lehet ilyet mondani – markánsan robotikus, ugyanakkor sokszor lágy, szelíd techno-ambient anyag. Magam részéről nagyon kedvelem az efféle, szintetikus hangzást, azt viszont már kevésbé, ha a zene túlságosan monoton és repetitív. Márpedig az RTX-nél igencsak az, annak ellenére, hogy a ritmus és a téma dinamikusan változik, attól függően, hogy áldogolunk, járkálunk, kutatunk, vagy éppen akciózunk. A szinkronszínészek hangja megfelelő, nincs miért bírni őket. A háttérzajok viszont már kevésbé tetszetősek (bizonyos Ellen Meijers munkái). A lézerek hatásosan sercegő hangját nem számítva, az effektek többnyire gyengék, hiányzik az igazi kirobbanó erő a lövésekből és robbanásokból.

## SZAVATOSSÁG?

Az egész program tíz pályából áll, teljesítésük kényelmes tempóban sem tart tovább tíz óránál. Hasszabb időbe csak a főellenségek leküzdése telhet, illetve az, ha valami apróságnál elakadunk. A megoldás persze minden esetben banális, csak könnyen elérhető a figyelmet. Végére is az RTX egy nyílegyenes labirintushoz hasonlít, amiben lehetetlen eltévedni, aztán valahogy mégis küzd a kijutásért az ember. Azt hiszem, csupán némi tájékozódási képesség szükséges hozzá, más nem nagyon. Végére is a közepesnél valamivel jobb játék, ami a nagy nyári melegben, két strandolás közt rövid időre elszórakoztat.

Sñl.



Mindezek ellenére sok dolog kedvemre való az RTX-ben. Tet-szenek a tágas terek, a variált perspektívák, a 3D-s lehetőségek jó kihasználása. Egyik kedvenc játékomra, a Project Edenre emlékeztetnek. Wheeler beszélősei néha tényleg üdítően hatnak, és jöpfog az is, ahogy fel szemével megbámulja a lányok idomait. Szintén jó ötletnek találtam, hogy szkfanderünkön folyamatosan fog a levegő, így nem csak az életerőre, hanem az oxigéntartalakra is ügyelni kell. Érdemes mindig magunknál tartani, s be-nyomni egy-egy palack levegőt mielőtt meghaladnánk. (Egészségügyi csomagot az oxigénpalackot találunk elszórva a pályákon, a vásárolhatunk a piros automatakból is. Pénz a kis dobozokból szerezhetünk.) Szóval a sok hiba mellett teli van hangulatos elemekkel is az RTX. Am igazán akkor határozom el, hogy fogom kritikámmal földbe ti-

## RTX RED ROCK

LUCASARTS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINC

játék	közepes
játéshozadék	közepes
szavatosság	elmegy
zene / hang	jó
hangulat	közepes

1 Játékos  
memóriakártya 8mb (250KB)  
analog iránítógé (dual shock)

✓ sci-fi, techno, mars  
x kapitális hibák

# 6 pont



**F**PS. Ezzel a játék felől már el is mondtam mindent. Rádadás — Konzol előző havi számában BG kolléga pont — műfaj csírájáról írt, igaz a csíra időközben meglehetősen izmos lényé nőtte ki magát, hogy újult erőre kapva egye meg a gamer társadalom reá fogékony rétegét. A Mace Griffin: Bounty Hunter közel sem akkora durranás ugyan, mint a Wolfenstein, de azért aki szeret mindenre lőni a képernyőn, ami mozog, az talán ezzel is leül foglalkozni egy keveset.

Nos, az ímént azért — mondtam el mégsem mindent a program felől, ugyanis a Warthogok (angol fejlesztőcsapat), EA tagokból alakultak 1997-ben, dolgoztak az Infogrames-nek, az Activisionnek és a Psygnosis-nak is (öbök között) úgy gondolták, hogy egy sima FPS — biztosít elég vásárlóerőt a terméküknek, és ezért beletették még egy űrhajós-lövöldözés részt is, amolyan Jedi Starfighter szinten. Illetve csak jó lenne nekünk, ha azt a szintet hozták volna, így maradunk csak annyiban, hogy a Starfighterhez hasonló a dolog. Kiváncsi vagyok, mikor jelennek meg a platformos ugrálással, valós idejű stratégiával, aljafúró torony szimulátorral vagy éppen Sims-szel kevert FPS gamek... Mindenesetre autóvezetéssel és lengeraltatójárással mixelt már volt (007 és a Red Faction). Hiába, annyira rugalmas ez a műfaj, hogy bármivel össze lehet eresztetni, de hogy a kinek jó, azt tudom. Én ha FPS-t veszek, akkor FPS-sel is akarok nyomulni, pedig mondjuk az űrben folytatni kisebb háborúkat, mikor arra vannak sokkal jobb stuffok is. Vagy csak én látom így?

A fűhős valószínűleg szeret háborúzni, lévén anno egy amolyan rendfenntartó egység katonája volt, a Rangereké. Egy rutinküldetésnek látszó feladatot azonban katasztrofába torkolt, és ő hirtelen a bíróság előtt találta magát, ahol a nyakába varrtak egyet a más, majd elküldték füz

kemény évre nyaralni. Hiába magyarázta, hogy egy idegen, addig nem látott újjármű is volt a helyszínen, az ítélet jogerős. A bünti letelle után emberünk visszatért (még mindig a rangeres egyenruhát viseli, remélem, azért az alsóneműt mosta néha), de a Ranger csoport már a múlté. Így egy barátja ajánlja be elővendő munkaadójának, aki majd a küldetéseket adja, és kap egy csinos hajót is az utazgatás (a népszerűség leginkább asztroidokan él, de ellátogatunk egy tempomhajóra is — mire nem jó a hívók pénzét) és az emlegetett harcolgatás elősegítése végett. A népszerűség az emberen kívül még két fajt foglal magában, egy nagy majomformát és egy vékonyabb gyíkzerűt egyedül, tehát a játék folyamán ne várjon senki mindenféle összevissza teremtményeket a rémségeket. Én mondjuk nem is vártam, és eléggé furcsállom azokat a stuffokat, ahol a tisztelt fejlesztők kinézetben már a götéket keverik az éjjeli lepkékkel, csak hogy „még soha nem látott szörnyeket” kínáljanak a hiszékeny fiataloknak. Személy szerint az átgondolt és összefogott koncepciók híve vagyok, egy játék önmagában is legyen izgalmas és szórakoztató, a szörnyeket pedig inkább meghagyom a túlélő horror és fantasy / RPG játékoknak. Pl. a Medal of Honor sorozatban látunk más, csak náciakat, zombik nélkül, mégsem fanyalunk ezen, nem?

A játék egyébként egy baromi rossz minőségű introval nyitott, de hamar rájöttem, hogy ezek valós játékelemek, csak éppen olyan reklám (trailer), bemutatászerűen összevágva és bedigizve, de azért ettől még lehetett volna szép és rángatos mentes. A filmeske alatt a fűhős meséli a az életét, a vége meg átmegy egy jó kis



zúzós zenébe, amit kellő hangerőn meg is hallgattam a szomszédokkal együtt. Az előre generált filmekből mentes bevezetőnek örültem, és mivel a későbbiekben sem találkoztam látványokkal ugyan jó, de inkább félrevezető dologgal, tovább örvendeztem. S miattal örvendeztem, a játék elkezdte a demozást, miképpen megállapítottam a grafika jószágos mivoltát (kale) vala. Ez a demo végre a játék valós motorját használta, és ez alapján a grafika kiváló határait súrolta!

De ugye nem mind arany, ami a demoképek alapján fénylik! A kontrollér setup átnevezése után — ahol külön beállításai vannak a űrharcnak és a földinek — el is kezdtem kalandjaimat a ex-zsoldos bőrében. Rádadásul jegyzetpapír is volt kéznél, mert a Martin ugyan

mozgós. Fordulok — huh, rángat mint az állat! Na jó, nem nagy állat, de akkor is! Hogy lehet egy fix hardver 2003-ban rángatos játékot kiadni? A stuff, ha jól olvastam, már így is holaszva volt, akkor ezt miért nem tudták kijavítani benne? Mint azt valamikor már kifejtettem, a rángatás csak esztétikailag rontja el a gamét olyan szinten, mintha a csokifagyiban legyet találnánk, hanem a kezelhetőséget is agyoncsapja rendesen. Mondjuk az ellenfél tölem oldalra áll, fordulok, és a megfelelő időben már nyomom is a tüzgombot, de a grafikai motor úgy dönt, hogy neki ez már sok és kihagy 1-2-3 képkockát. Persze így az ellen röhög, hiszen mindehova lőttem, csak rá nem. Lények az ember reflexből visszahúzza a célkeresztet, de a motor megint csak



kissé rezignált, enervált, inaktív és alulmotivált formát öltött, amikor a játékot átvettém tőle, de ez nem akadályozta meg abban, hogy oldal mellettem is előírjon számomra. Mint kiderült olyan óra játék után, a melléklet teljesen felesleges, de úgyis leírom azt, hogy miért is. Start New Game...

Az első küldetés afféle prólógus, vagyis általában már leírt „végző” bevetést kell eljátszani. Rövidesen ott álltam egyedül, kezemből az elektromos gumibotommal, amit úgy — pörgettem is, ha — nyúltam sokáig az irányításhoz. Érdekes, de megfigyelték, hogy a legtöbb FPS-ben a legalacsonyabb szintű fegyverrel nem is lehet lőni? Javasolom a név kiegészítését FPPS-re (First Person Puncher and Shooter). De mi legyen azzal, amiben mondjuk kés van? Eh, belezavarodtam. Szóval, megyek előre — a grafika teljesen jó, finom

berángat, vagyis beszedtem pár találatot a elpazaroltam +15% lőszert, a rángatás okozta vizuális élvezetcsökkenésről is beszélve. A fejlesztők védelmére legyen mondva, a game abszolút multiplatform (még PC-re is van), és talán emiatt volt idő — egyes változatok finomhangolására. A rángatás sajnos az űrcsátákra is érvényes, de abbahagyom a szidást, mert a látvány másban már nem szenved csorbát, én meg közben még mindig ott állok a botomat markolászva...

Az említett gumibotom kívül még tízféle fegyverrel lehetünk szét az AI fenekét (esetenként a hajó L1-el aktiválható alsó gépágyút) vagy a TV-s biztonsági kamerás automata fegyvereket is használhatjuk, de egy pályán egy hangárban a duplacsőű ágyú is aktiválható volt), és hogy végre áttérjek a pozitívumokra, ezen gyilkoló szerzők kidolgozása egész jó lett! Az arzenál a szokásos, van forgótaras pisztoly, forgócsőves géppuska, kisebb fajtá rakétával, shotgun (nem húzogató, elektronikus jellegű, okárcsok a többi fegyver), az elmaradhatatlan tácsőves puska, gránát (igen érdekes módon össze vissza pattog, mintha gumiból lenne) és távvezérlésű detonátorral szerelt akna, csak hogy a párat említsek. A szerzők szépen animálnak, részletesen vannak lemodellezve a kiűnőn követik a környezet fényviszonyait is. Használatukhoz jár egy igény szerint bekapcsolható,

# MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER





# CSAK EGY ÚJABB FPS...



mikor egy nagy lift tetejére kell ráugrani, ott aktiválni a fellelé vívő kapcsolót, hogy mozgás közben be tudjunk ugrani egy szellőzőcsőbe. Erre érdemes is odafigyelni, mert ha a csúknak szerinti éppen a falban kéne továbbmennünk, akkor nézzünk le vagy fel, mert ott lesz a továbbjutás kulcsa, mint a betanító részben, ahol a dobozokon átugrálva a végén le kell guggolni, hogy átférjünk a korlát alatt (lehet guggolásból is ugrani, ezt se feledjük el!).

A harc (mert erről szól az FPS) meglepően dinamikus és jól kezelhető lett! Ez köszönhető már említett auto célzásnak is, ami nem lett túlhangsúlyozva, ezzel tönkrevágva a kihívást. Az ütharc viszont inkább szívatás, mint kihívás, pláne, mikor időre kell valamit megtennünk, mivel a földi rész sokkal irányíthatóbb és néha lehet trükközni is!

(40mp alatt kellett megállítanom három embert, hogy ne érjenek el egy hajóig, én meg simán csak beleküldtem egy rakétát a liftbe, amin indultak lefelé – olyan 4mp alatt megvolt a feladat!) Talányt találok mindenhez, az elesett ellenségek után felszedhető fegyverekből leginkább, de gyakoriak a löszerraktárak is. A direkt emberre célzás mellett néha robbanós hordókat is szétlőhetjük (van, ahol pont ez kell a továbbjutáshoz), ami elég hatékony, és

csillébe egy kis száguldozásra, mosolyoghatunk a templomhajó szerzetesein lévő stílizált, vigyorgó arcok ábrákon, és úszkálhatunk hullámmás-effektet használó víz alatti részekben is. A pályákon nagyon messzire el látni, ráadásul a tőj nem közvetlen a szemünk előtt épül fel, és nem találkoztam a csaló, mindent „jótékonyan” eltakará köddel.

Az egyszerűség pedig abban rejlik, hogy valószínűleg az ilyen futurisztikus építményeket lehet a legkönnyebben legyártani a pályatervezőknek, mert minden sima és szögletes, poligonizált kerek, vagy lágyan ívelt formációknak nyomát sem látni. Az emberek és más lények kidolgozása és animációja hozza a monopság elvárható formát, nem olyan darabos, mint mikor egy részeg próbál marionettet mozgásra bírni. Futkáznak, fedezékekbe bújnak, gurulnak a földön, dumálnak nekünk, lövedékeink nyomán folyik belőlük a vér, és puhán halnak meg (a poligonharcosok ritkán élnek tartalmas életet). Kedvemem a tántorgó, de fegyveréből még görcsösen tüzelgető, agonizáló kompozíció. A vér és egyéb testnedvek szépen festik a padlót és a falakat, valamint a fentebb említett szép hardós effekt kapcsán, a robbanás nyomán szanaszét repkedő húsdarabkák (találó „frccs” hang kíséretében) is elég drasztikusan betérítik a piros (ember) vagy zöld (gyík) színnel hajdanvolt lény környezetét.

Oh, majd el felejtettem, azért nem csak a három fő fajjal találkozunk, mert van egy kisebb, csapatokban járó és négy zöld szemmel ránk bámuló pókfélé, valamint egy ugyancsak kis méretű, háromlábú (vagy kettő plusz fark) állatom csak csirkének nevezett alien életforma is, amik természetesen agresszívok és megtámadnak minket, de gyakran a gépi ellenfeleket sem kímélik. Érdekeség, hogy az amúgy békés háttérállatot, konkrétan a hűsfeldolgozó pályán a madarakat is le lehet vadászni. Az általunk legyártott hullák nem tűnnek el, hanem bizonyos számú mindig marad (örvendezik ezen Evil Dzsón torz lelke), ami lehet, hogy egyesek kényes izlését bánja (akkor miért játszik ilyen játékkal?), de szerintem inkább csak néveli az akció életszerűségét, vagyis inkább azt a titokzatos dolgot, amit legjobban a feeling szó ad vissza. Tetemeiből viszont nem csak ilyeneket találunk, mert a tervezők

permanensen a helyszínek díszítésére is mindentféle testhelyzetben ülő, fekvő vagy lógó halottakat használtak. Igen gyakori visszatérő motívum például a korlátan deréktájban fennakadt ember, vagy a lódaról felsejttesttel felugró verzió, természetesen sok-sok ki-folyt hemoglobinnal a közelben. A szolidabb hullák között pedig bajtársai által hátára fektetett, mellén összekulcsolt kezű az, amit megemlítek. Akinék nem elég ennyi brutalitás, az párszor végig is nézhet rendes kivégzéseket, mikor a védtelen vagy fegyvertelen áldozatot közvetlen közelről lövi le gyilkosa. Aki pedig még több vérre szomjazik, az imádni fogja a hatalmas álla-



tok húsát feldolgozó üzemét, ahol minden pirosít, és még egy véres folyadékkal teli medencében is lubickolhat!

## VÉGEREDMÉNY

Ez tehát a játék. Én élveztem, bár lehetne sorolni szépen, hogy mit lóptak és honnan a Warthagos fickók. De ez most kifejezetten jött telt a játéknak, mert nem voltak hiányok, hogy a rossz részeket lopkodják össze! A game-yengéje a rángatósan kívül az őrcsatás részekben is keresendő, bár inkább csak arról kell vigyázni, hogy maradjunk távol a tömegtől és távolról lövöldözzük le az el-  
lent a hosszan tartó hajkurászások helyett (nehéz dolog ám az elfogó pálya követése, pláne, hogy eddig nem sok játékban láttam ehhez hasonlót). A multiplayer részt nem lesz nehéz kiemelni, mert nincs ilyen, gondalom annyit késtem már a határidővel, hogy tesztelési időhiány miatt egy egyben kiszedték. Mindezek ellenére nekem 7.5 pontot mérték a játék, de aki nem szereti az FPS-t vagy egyéb gondja akad, az vigye le 6.5-re, aki pedig beleköt ebbe az egy pont különbségbe, hát... az töltsön el Evil Dzsónnal egy estét a pincében, Maynarddal, Zeddel és a bennával egyetemben, aztán megváltozik majd a véleménye arról, hogy kinek a cikkeibe küssön bele.)

BDSM Dzsón



ügynevezett target lock (L1 alapállapotban), ami automatikusan becélolja tartja a célkeresztbe befogott személyt (pirosra vált közben), és követi is azt egy bizonyos határon belül. Ez igen kényelmes megoldás, de jobban ártul-tem volna inkább egy egér támogatásnak. (Bár beleegondolva, az ember konzolon általában kényelmesen fotelben játszik, nem pedig asztal előtt görbítve a gerincét, tehát a egérpadozt sincs nagyon hova helyezni.)

Griffin barátunk a fegyvereken kívül rendelkezik még egyfajta védő erőterrel is, ami szép kéken villan, ha éltalnak minket, és bizonyos időközönként visszatölti magát 100%-ra. Ezt végül is a jó ötletek közé sorolom, mert ha a ember ügyesen taktikázik, nem kell a amúgy is elég rapszodikus elhelyezéssel (gyakran az egész pályán sehol, a végén meg olyan 3-4 db.), a szétrombolható fadobozokba rejtett egészségcsomagok után báklászni. Ilyen erőterrel fel vannak szerelve egyes ellenfelek is, gondalom az esélyegyenlőség jegyében... A gömbhéjra vetített fegyver és életerő kijelző mellett gyakran kapunk egy csik formában irányjelzőt is, ami az aktuális feladathoz vezető utat hivatott számunkra jelölni. Ez tudom, mire volt jó, mert a játék amúgy is teljesen lineáris, elakadni nem lehet, persze a néhány gondolkodást igénylő helyzetek is. Ilyen példának okáért,

### MARTIN BELESZÓL!

Amilyen nagyot csalódtam az RTX-ben, olyan kellemes volt játszani a Mace Griffinnel! Amennyire gusztyustalanok találom az RTX görény szikla-textúráit, annyira meg voltam elégedve a Mace szép hegyeivel. Normális az irányítás, dögösek a fegyverek, jók az ellenfelek – azt hiszem, ha FPS gamer vagy, ebben a játékban nem fogsz csalódni. Vannak hibái, de a 7.5 mindenképpen jogos!



VIVENDI UNIVERSAL	
MÁS VERZIÓ: GC, X	
grafika	jó
játékmenet	jó
szórakoztatás	jó
hanghatás	közepes
vezérlés	jó

1 Játékos  
memóriakártya 8mb (331KB)  
analóg irányító (dual shock)

✓ földi harcok, hosszú küldetések  
× rángat, őrcsata nem a legjobb

**7.5 pont**





## EZEK A VILÁG LEGGYORSABB AUTÓI...

Szállj be az IndyCar™ sorozat izgalmas küzdelmeibe, tapasztald meg az adrenalin vérpezsdítő hatását, miközben kerék a kerékhez sűrűlödik. Nyomd le az Indianapolis, Texas, Chicagoland legjobb pilótáit az Indy Car futamain. Tedd próbára tudásod Full Series, Quick Race és Multiplayer módokban és nyomd tovább a pedált Indy 500-on!



## KÜZDJ, HOGY LÉPÉST TUDJ TARTANI VELÜK!

INDY RACING LEAGUE

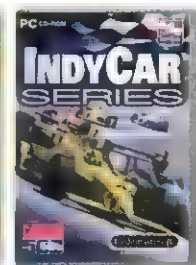
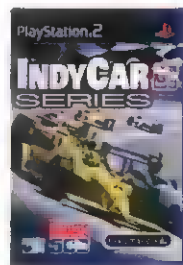


Az IndyCar™ sorozat  
hivatalos játéka

"Kegyetlenül gyors ...minden valóságban" **VR**

"Látványos futamok minden korosztálynak" **PC Gamer**

"Ötközésekkel tüzdelte,  
...pörgős autóverseny az USA-ból" **Xbox World**



Magyarországon forgalmazza:

**automex**  
MULTIMÉDIA

1077 Budapest, Wesselényi u. 21.

Tel.: 461 5700 - Fax: 461 5799

info@automex.hu - www.automex.hu

Videók, demók és információk:

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

**Codemasters®**

GENIUS AT PLAY™

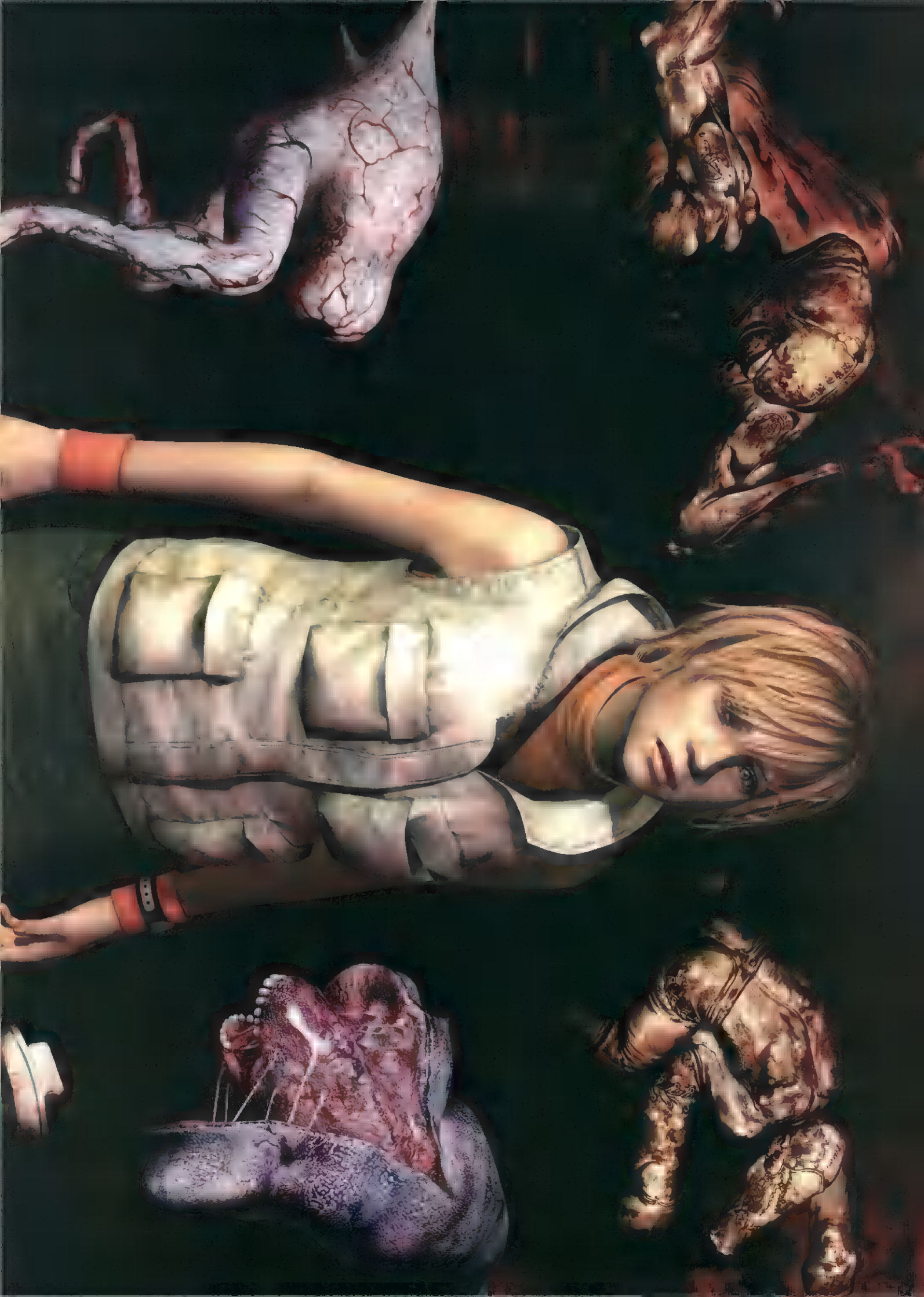


PlayStation.2



© 2003 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" is a registered trademark owned by Codemasters. "GENIUS AT PLAY" is a trademark of Codemasters. "IRL", "Indy Racing League", "Indianapolis 500", "Indy 500", "Indianapolis Motor Speedway" and "The Greatest Spectacle in Racing" are registered trademarks of Brickyard Trademarks, Inc. used under license. "IndyCar" Series is a trademark of Brickyard Trademarks, Inc. used under license. General Motors trademarks used under license to Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners. Developed by Brian in a Jar Limited. Published by Codemasters. "Xbox" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft.











# AZURIK (XBOX) VÉGIGJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

Tehát... Legutóbb ott hagytam abba, hogy túl vagyunk a kezdő kalandokon, közeledünk a városhoz. Mivel alapjában itózat hosszú lenne mindent leírni abban ■ stílusban, amiben elkezdtem a végigjátszást, ezért átírték egy kicsit az úgynevezett „lávirati” formára. Illetve átírtunk... Mivel szakítva a hagyományokkal, most ezt közösen írtam egyik legjobb barátommal. Vagy én mentem ■ játékbán, és ő jegyzetelt, vagy fordítva. (Közben pihenésképpen ■ Primalt elemeztetem.)

Hatalmas világban játszódik ■ Azurik. Nem írunk le mindent, nem térünk ki ■ apróságokra. Nézz mindig körül, már csak a felfedezhető cuccok miatt is. Csak azokat ■ pillanatokat fogod itt látni, amik nélkülözhetetlenek a továbbjutáshoz. Nagyon nem is szeretném húzni tovább az időt. Köszönet Dave cimborámnak a segítségért... ehhez minden kicsit más lett volna. Hiába, no... ehhez ■ programhoz jól jött néha egy RPG fanatikus tapasztalata. Következzen tehát a segítség.

## TOWN

Kulass, majd át a hidon.

## EARTH HUB/ TOWER

Aktiváld az ezüst teleportat balra. Mássz fel a falon. Ments. Balra ajtó. Barlang végéig gyilkol. Bal ajtón be. Nyírd ki a gólemet és menj be a komplexumba. Le a lifttel. Futás ■ ezüst telephoz, aktiváld. Ugorj a vízbe. Ússz ohhoz a parthoz, ahol a kristályok és a két szörny is van. Menj fel ■ létrán. Kulcs. Vissza a vízbe a szigetre. Alulról, a lyukon át. Tovább ■ égő akadályhoz. Végig az ösvényen. Még egy kulcs. Jobbra ösvény. Le ■ jégcsúszdán. Tüzerő. Jégblokad. Aktiváld a tüzel és a vizet = pára. Olvadjon el! Menj vissza ■ kiindulóponthoz, a kulcsokat már kinyithatod ■ lakatokat. Be a kinyitott ajtón.

## WATER HUB

Le a hidon, ugrás ■ arany telephoz. Ugorj ■ vízbe és keresd meg azt a szigetet, amire fel tudsz kapaszkodni és még egy gejzír is van rajta. Vizsgáld meg ■ gejzírt. Olvaszd meg a jégtorlaszt. Aktiváld ■ ezüst teleportot és ugorj rá ■ kék részre.

## STORMY OCEAN

Vizsgáld meg a víz alját. Ments. Menj fel ■ vízlepcsővel. Ugorj a kis zöld padra. Aktiváld a kapcsolót. Ússz vissza a pálya elejére.

## WATER HUB

Ússz a víz alatt a bázisra. Menj be a csőbe. Aktiváld a tüzel és a víz képességet = villám. Így már átmehetsz az ajtón. Vedd elő a kulcsodat és mássz fel. Ladd ki ■ torpedót a szoborra = Water Fragment. Ússz oda, ahol a torony összedől. Ugorj be a sziklanyílásba, majd a vízbe és ússz vissza a faluba.

## TOWN

A templomban töltsd fel magad, majd indulj el a Fire Realm felé. A hidon a lyukat az air képességgel ugorj át.

## FLAME GENERATOR

Ments. Egyenesen. Ugorj le egy emeletet. 3 tűz-kulcs zárja el az ajtót, úgyhogy menj az épület mögé és menj be a barlangba. Jobbra ott lesz az 1-es kulcs. Menj tovább és egy nyitott helyre érsz. Tovább be az ajtón. Balra. Végig. Vége-fele megint balra. Szoba. Újabb kulcs. Menj vissza a bezárt ajtóhoz. Ugorj le és keresd egy alagutat. Menj végig rajta a tűzgenerátorig. Keresd egy hidat. Jobbra első ajtó. Kulcs. Tovább egyenesen. Ments. Nyisd ki a zárat. Bent indítsd be a tűzgenerátort. Menj vissza a tűzgenerátorhoz. Menj be a kinyitott ajtón.

## LAVA FALLS

Az elektromos erdőben vagy. Menj az ösvényen. Balra aktiváld a teleportot. Kereszteződésnél menj balra. Ugrálj a mentéshez. Egyenesen, majd le az ajtóhoz. Jobbra, majd végig ■ ösvényen. Kulcs. Ugrálj vissza és menj egyenesen felé. Menj ohhoz a ponthoz, ahol igen csak kevés elektromos fa van, lesz ott még egy kulcs. Menj vissza oda, ahol a gözgejzír feldobott. Menj végig az ösvényen. Balra, használd a kulcsot. Menj be, jobbra lesz a harmadik kulcs. Használd hozzá az air power. Menj tovább. Újabb hely, ahová a kulcsot helyezheted. Előtte ugorj le, menteni, majd vissza balra, a

platformra. Menj az utolsó és equipeld az air képességet. Ugorj jobbra a kapcsolóhoz. Ugorj a legutóljára kinyitott ajtóhoz. Ott lesz az utolsó kulcs. Ha azt is beraktad, akkor ■ egyik platform sokkal magasabbra fog repülni, mint ideig, úgyhogy irány afelé. Menj fel, végig ■ ösvényen, rá a színes burkolatra, ami levisz. Végig ■ barlangon. Menj ■ gejzírhez. Mássz fel ■ falon és ments. Aktiváld mindkét kapcsolót és ugorj a liftre. Onnan a következőre és onnan is a következőre. Menj balra és aktiváld ■ teleportot. Menj végig az ösvényen, ■ zöld sziklaig. Használd ■ mérget, és a kö elolvad. Ez nyitja fel ■ kaput a következő pályához.

## STORMY OCEAN

Gyorsan menj át ■ Water Hubba.

## WATER HUB

Menj ■ jéghegyek felé.

## ICEBERG FIELDS

Menj a baloldali hidhoz. Olvaszd el a jeget. Menj át az akadályon, jobbra ■ első ajtón és aktiváld ■ kapcsolót. Ugorj át a lebegő jégtáblákra. Mássz fel a tetejére. Aktiváld a kapcsolót. Újabb hid. Blokad. Használd ■ föld + levegő + tűz parancsokat. Használd. Ments. Újabb hid. Mássz fel ■ falon az utolsó kapcsolóhoz. Menj Earth Realm-be.

## WATER HUB

Menj át Townba

## TOWN

Menj Earth Realmbe. Látni fogod, hogy Balthazar egy kis meglepivel vár rád.

## EARTH HUB

Menj ■ Earth Hub központi emeletére, be a vizes és melletti szobába. Kövesd az ösvényt. Ugorj ■ vízbe. Ments ■ toronyhoz kell megtalálnod ■ utat. Találsz majd egy kulcsot a középső emeleten, aztán irány vissza a lifttel. Egy kapcsolóval megemeltetted a tornyot, és beindult ■ Earth Hub belső szerkezetét. Menj el ■ lifttel. Menj végig ■ ösvényen, de mielőtt mentenél, menj el ■ Drill Key bányába, hogy megszerezd az összes ■ található kulcsot.

## DRILL KEY MINE

Hat kulcsot szereztél. Az első egy barlangot nyit, tűzfalalt. A második egy sötét szobát nyit. Gyűjtsd meg ■ gyertyákat, így feltűnik egy másik barlang bejárata. A harmadik egy kis bonuszt ad, úgyhogy kilöthetted ■ szintet. Három Earth kulcsnak kell nálad lennie.

## EARTH HUB

Kövesd az ösvényt, és ugorj bele a másik vödörbe. Ez a Desert Mines-hoz visz.

## DESERT MINES

Fordulj jobbra a csatorna felé, az egyik kulcsodat használd el. Ugorj le és használd ■ smash képességet, hogy aktiválhassd a második kristályt. Most menj be a másik oldalon, használd a kulcsodat (ezzel már csak 1 marad), és megnyitod a Volcano Range-et.

## VOLCANO RANGE

Balra, mentőhely. Aktiváld ■ ezüst teleportot. Egy szobába jutsz, aminek ■ bal oldalában van egy kerék. Fordogd meg és elindul a lávafolyam. Mássz fel a létrán. Menj balra. Az elágazásnál menj jobbra, találsz még egy kereket, amivel újabb lávafolyamat indíthatsz el. Ugorj a tüzes platformra, és menj be az ajtón, ahol egy lávátavat találsz. Balra kapcsoló. Menj ki az ajtón, és menj át a frissen megnyitott hidon. Jobbra ess bele a lyukba. A gőz feldob a hegytetőre. Ments. Menj be az ajtón, majd ugorj egy gejzírre. Kövesd a bal oldalon található ösvényt, a szürke teleportig. Ments. Menj az ösvényen, majd a kerekert tekerd el, hogy elfolyjon a lávátömeg. Át balra ■ hidon.

## FIRE MAZE

Menj balra, fel a hegy tetejére, aztán ugrás. Egyenesen előre a mentéshez. Ugorj át a kis szigetre, onnan át a liftre. Mássz le a gejzírhez, ami

feldob. Egy mentőhely mellé fogsz érkezni, úgyhogy ments. Egy kis házat fogsz látni a domb tetején. Menj be és mássz le ■ létrán ■ vörös alagútba. Lift. Kapcsoló. Vissza ■ úton, amin jöttél. Ments. Menj be ■ újonnan megnyitott ajtón. Kövesd ■ utat ■ kereszteződésig. Balra. Balra. Balra. Egyenesen. Egyenesen. Gejzír. Menj be ■ lyukba, a végén kapcsoló. Lift. Ments. Jobbra. Sziklaszirt. Ugorj ■ lávában úszó sziklára, most már fel tudsz mászni. Menj egyenesen és le a lifttel. Menj ■ Volcano Range-be.

## VOLCANO RANGE

Menj arra, ameről jöttél, balra. Jobbra, ments. Megint jobbra ■ telephoz. Menj az Earth Realm-be.

## DESERT MINES

Menj fel ■ folyosón. Balra. Aktiváld a cuccost. Ments és fordulj jobbra. Ugorj a platformra. Szemből látsz egy kulcsot, szerezd meg. Ezután menj az Earth Hubba.

## EARTH HUB

Menj ■ legalsó szintre. Nézz a vizes felé. Menj fel a lifttel és használd az utolsó kulcsot. Menj le a létrán, majd végig a folyón. Végig ■ ösvényen és át a baloldali hidon. Kulcs. Tovább egyenesen. Menj a szikla tetejére és ugorj át ■ létrára. Nyomd meg a kapcsolót és mássz le a létrán. Menj a toronyhoz és használd a maradék kulcsot. Menj a Desert Mine-hoz.

## DESERT MINE

Haladj, egészen addig, amíg meg nem találod az uccsó darabot azok közül, amiket aktiválni kellett, ez után található meg az utolsó kristályt is.

## EARTH HUB

Menj az Earth Hub belsejébe, és menj a lifttel ■ Tower Bridge-hez. De ■ menj be, hanem fordulj meg ■ ajtó felé. Menj be és üsd meg a kristályt. Ugorj le és menj az Óriás Fához.

## TREE BOTTOM

Menj végig ■ ösvényen, aztán jobbra. Ments. Most le kell jatszandod hét dallamot: smash, lightning, lava, whirlwind, lightning, smash, lava. Így megnyílnak ■ óriaskapuk az óriásfán. Balra. Tűz-akadály. Oldd el és ugorj a gejzírre. Mássz fel. Kapcsoló. Ladd szét a tükröt. Ugorj le. Állj rá a négyzetre és hagyd, hogy elvigyen a barlangba. Menj vissza a szigetre és ugorj balra. Menj végig az ösvényen. A végén fordulj jobbra és aktiváld a tükröt. Menj vissza a telephoz. Ments. Menj a gejzírhez. És menj ■ Earth Hubba.

## EARTH HUB

Ugorj be a vödörbe. Ez levisz a Desert Mines-hoz.

## DESERT MINES

Menj egyenesen a bányák bejáratai felé. Nézz be ■ fűrő vájta lyukba. Így ■ Volcano Range-be jutsz.

## VOLCANO RANGE

■ ■ telephoz, a jobb oldalon. Menj fel ■ ösvényen és nézz körül. Menj vissza a Desert Mines-hoz.

## DESERT MINES

Látsz egy fűrőt magad előtt. Menj be ■ vájatba. Fordulj jobbra és ugorj bele a vödörbe, ami elvisz az Earth Hubba.

## EARTH HUB

Menj ■ városba a teleporttal, ahol rövidesen beléphetsz a Life Realmbe.

## TOWN

A belépő a Life Realmbe, ■ templomban van.

## LIFE REALM

Menj be balra a hidon. Kapcsoló. Folytasd az utat. Újabb platform. Középen kulcs. Fordulj szembe a nagy kristállyal és ugorj a jobb oldali platformra, majd a föntre a kulccsal. Menj vissza azon az úton, amin jöttél, és használd a kulcsot.

Ugorj a következő platformra. Alul még egy kulcs. Ugorj át az inaktív platformra. Aktiváld ■ kulccsal és folytasd az utadat. Kapcsoló. A törött korong mellett van egy kapcsoló, aktiváld, de hűsz magot meg kell gyújtatnod.

## TOWN

A városból ugyanúgy beléphetsz ■ Life Realmbe, mint a Death Realmbe. A Life Realm felfelé, a Death Realm egyértelműen lefelé található. Egy lift visz le oda. Találkozás ■ Death Guardiannal.

## DEATH REALM CONVEYORS

Balra mentési lehetőség. Hagyd, hogy a lift szabadon vigyen. Két ajtó közelében fog ledobni a lift. Valahol mellette láthatasz egy nagy pillért, ami mellett egy lift van. Ez a lift az egyik oldalon felfelé, a másik oldalon pedig lefelé halad. Ússz oda hozzá, hogy automatikusan felkerülj rá. Hosszú ideig fog tartani, de ha már fent vagy, elkezdhetesz kulcsokat keresgélni. Kövesd a lift útját, ami egy ajtóhoz vezet. Menj végig a telejéig, ahol alattad két elixír lesz. Menj be az ajtón. Egy olyan épülethez érsz, aminek van bejárata. Mellette lift. Szállj fel a liftre, ami elvisz a kulcschoz. Kapd fel, és aktiváld a vörös kapcsolót. Most ugorj vissza a lifthez, és folytasd az utadat. Menj át a következő ajtón. Még egy épület. Ugorj az épület tetejére ■ lift segítségével, hogy megszerezhesd ■ második kulcsot is. Most ugorj le ■ tetőről, és menj be az épületbe. Ugorj be a verembe, aminek a mélyén ott van a harmadik kulcs. Ezután vissza a lifttel. Ne felejtse el, hogy melyik irányba haladnál ideig! Menj el ■ következő ajtó mellett, és menj be a következő épületbe. Ugorj le, és szerezd meg a negyedik kulcsot. Menj tovább és ugorj rá a feljáró rózszaszin sziklára a jobb oldalon. Ha ráugrasz, leereszkedik, így már be tudsz jutni a lejjebb található komplexumba. Menj fel a lépcsőn, ■ jobboldalon, és ■ egy szobát, amiben a kulcs is van. Nyomd meg a rózszaszin kapcsolót és kapd fel ■ kulcsot. Most menj a központi emeletre, hogy megszerezhesd a hatodik kulcsot. Menj ki az épületből és ugorj a liftre. Menj ki a legközelebbi ajtón. Ugorj a liftre ■ jobb oldalon. Menj fel vele, menj be az ajtón és kövesd az ösvényt a következő ajtóig. Menj fel a lifttel, így már rá tudsz ugrani ■ gépre. Ezután menj jobbra, ahol egy rózszaszin platform látható a mélybe zuhanni. Ugorj rá és menj fel vele. Ments. Menj balra és ugorj rá a platformra. Ugorj a rózszaszin liftre. Most ugorj át a zöld emeletre, majd onnan át a következő és egyben az utolsó emeletre. Itt használd mind a hat kulcsot és nyisd ki az ajtót, így megnyílik az út Perathia-ba, vagy pedig harcolhatsz Balthazzal.

## DEATH ELEVATORS

Ments és menj a központi lifthez. Nyomd meg a zöld kapcsolót. Menj két emelettel feljebb. Kapcsoló a bal oldali falon. Ebből kifolyólag ■ kék kapcsoló által még magasabbra kerülsz, úgyhogy be a lifthez, és nyomd meg a kék kapcsolót. Menj ki a föltérre és nyomd meg ■ kapcsolót. Ez megváltoztatja ■ narancsszínű kapcsolót. Menj vissza a lifthez és nyomd meg a narancssárga színű kapcsolót. Menj az alagútba és menj fel a lifttel. Ezen az emeleten is van egy kulcs, úgyhogy szerezd meg és aktiváld a kapcsolót. Ez megváltoztatja a zöld kapcsolót. Nyomd meg a zöld kapcsolót. A szomszéd szobában kulcs. Vissza ■ lifthe és fel a másodikra, ott narancssárga színű kapcsolót aktiválni. Visszafelé a másik kapcsolót is aktiváld, így a narancssárga kapcsoló egy szinttel lejjebb kerül. Aktiváld ■ narancssárga, vagy pedig ■ kék kapcsolót Ugyanarra az emeletre visz mind ■ kettő. A narancsszínű feljebb visz egy emelettel. Menj vissza a lifthez és nyomd meg ■ narancsszínűt. Nyomd meg a zöldet. Menj a kék szintre. Nyomd meg a kék kapcsolót. Használd a kulcsot. Menj vissza és nyomd meg a zöld kapcsolót. Vissza a lifthe és nyomd meg megint a narancssárga kapcsolót. Olvaszd el a jeget, és nyomd meg a zöld kapcsolót, hogy pályát léphess. Használd a kulcsodat, hogy megváltoztasd ■ kék szintet, és ments. Ezután harc Balthazzal. Sok sikert hozzá, és használd megfelelő pánccal!



# GOLDEN SUN 2: THE LOST AGE (GBA) DÉGIJÁTSZÁS (2. RÉSZ)

## GAROH, ■ FÉLÉNI FÁR, KASZEMBEREK OTTHONA

A múlt hónapban az Air's Racket pipáltuk ki utalóra, folytassuk menetelésünket onnan, hogyjuk el a sivatagot jobbra a hídán át, majd induljunk felfele, kövessük az utat, az elágazástól pedig menjünk fel a városhoz, Garoh-hoz. Itt ■ szakosztól eltérően nem egy szivajót terhes plázán találjuk magunkat, hanem egy kisvált, lépcsőkkel tarkított domboldalon. Haladjunk felfele, az apró akadályok nem veszélyesek, először egy oszlopot kell megtalálnunk, majd le kell csúsznunk egy csúszdán, aztán átugranunk egy oszlopon, végül ismét oszlopelérés és csúszda jön. Ahogy haladunk felfele, fakazatosan és látványosan sötétlődik be, és egy ■ több dolog [barlangrajzok, farkasváltás stb.] kezd arra utalni, hogy a várost farkasemberek lakják. A ládát egyelőre még nem tudjuk megszerezni, a szabadban lödörgő kőmász alakok ■ akarnak nagyon szöba elegydeni velünk, de a hőkákban ■ melyek ■ föld alatt barlangokká teljednek ki ■ normális embereket találunk, így szakós szerint tartunk bevásárló körutat (a fegyverbalt csak nappal nyit majd ki), és ismerkedjünk a helyiakkal. A föld alatti barlang bal-hát-só járótól át juthatunk fel a város feletti magaslatra (ott is van egy ház), a barlangban a zöld kövénél pedig Reveal varázslat segítségével haladhatunk tovább, innen is a magaslatra jutunk, de egy másik helyre, ahonnan felfele haladva elérhetjük a ládát. Ha ■ szabadban elindulunk a lépcsőn felfele, a Reveal mágia automatikusan üzembe lép, látunk egy öreg farkasembert kijönni a sziklák közül, majd vissza is megy, a szikla bejárata pedig elűnik. Természetesen manuális Reveal-el jelenítsük meg újra a bejáratot, és azon keresztül haladjunk tovább, az így feltárt barlangban, ■ első elágazásnál balra induljunk, majd felfele, és hamarosan el is érjük az öreg farkasembert. A trócspartú után automatikusan alszunk egyet a fogadóban ingyen, s közben felkel a nap, így már vásárolhatunk fegyvert is. Ez után teljesen új, vicces szöveget nyom minden vásárló, sokan lelkesednek, hogy mivel tudjuk a titkokat, most már nyíltan és büszkén vállalkozhat máságukat, az egyikük még ■ után is érdekli, hogy nem vagyunk-e homföbök, azaz farkasember-föbök, hehehe. Most menjünk vissza a barlangon keresztül ismét az öreg farkasemberhez, Maha-hoz (ő saha nem változik vissza emberre, nappal sem), és kapunk tőle egy Djinnt. Itt vezetjük is, leléphetünk a városból, ■ domboldalon ismét két oszlopot kell megtalálnunk, és két csúszdát igénybe vennünk, hogy kijussunk a világtérképre.

## VILLÁMLÁTOGATÁS MIKASALLA-BAN ■ MADRA-BAN

Induljunk el felfele, az utat követve, három hídán át, majd az elágazásnál balra forduljunk, és hamarosan megérkezünk Mikasalla városába. Ez egy apró töllelérős, igazából ki is hagyható, csak vásárlás és gyűjtögetés végett érdemes meglátogatni. Ha a barlangudvarban elkezdünk a Scoopall áskálódni, találunk egy lejárót, ■ rövid kis barlangon átmenve a város fenti részén lyukadunk ki, innen pedig felfele haladva egy Djinnt beoltunk, aki harc nélkül csatlakozik hozzánk. Az itteni ládát úgy érhetjük el, ha a város bejáratánál levő torony első emeletéről jobbra ugrunk, és ■ magaslaton körbemegyünk. Ha ezekkel és minden egyébbel végeztünk, irány a világtérkép. Balra és felfele indulva kövessük tovább ■ utat, a híd után elágazásnál pedig forduljunk balra és felfele. Itt kicsit jobban elveszítjük az utat, és elérjük a tengert, innen jobbra és felfele haladjunk tovább, hamarosan ismét rálelünk ■ út, az kövessük, a hídán azonban ezúttal ne keljünk át, hanem a másik irányba haladjunk. Pár lépés után elérkezünk egy olyan elágazáshoz, ahol balra és felfele vezet tovább az út, jobbra pedig a sziklák között a már ismert Yampi Sivatag bejárata látszik, innen tehát már könnyen visszatárlunk Madra-ba. A városban megtudjuk, hogy ■ kalózok után most mások támadták a helyiekre, ■ Kibombo törzs tagjai (akik ■ Gondowan kontinensen laknak), és csak egy dolgot raboltak el, Piers fekete, hajóirányító gömbjét. További hír, hogy Piers kiszabadult a börtönből, miután tisztáztuk, és elindult ■ tolvajok után. Most a föld alatti romvárosban egy újabb ládához is hozzáférhetünk, de egyhez még mindig nem, így majd később visszatérünk a kérdésre. Kizáróss alapon mi is vagyunk utunkat Gondowan irányába, ■ világtérképen átlósan haladjunk felfele és balra, a híd után pedig felfele és balra, egészen a tengerig. Itt keljünk át a hidakon, és elérjük ■ kontinensek közötti sziklás részt, ami ■ Gondowan szírték név alatt fut.

## ELSŐ LÉPÉSEK GONDOWAN FÖLDJÉN

■ látszólag nem sokat tudunk tenni, a futónövény és ■ Whirlwinddel megnyitható apró barlang is zsákutca. A megoldás a legelő (pontosabban ivó)

kutya, használjuk ■ előtte levő területen ■ Scoop varázslatot, ■ kimarkolt föld alól pedig geizir tör fel, mely segítségével feljuthatunk a magasba. Csúszunk le ■ csúszdán, ugorjunk át oldalra, mászunk fel három színtet az indákban, majd a középső csúszdán csúszunk le, és ■ balra található követ lökjük a vízbe a Move varázslat segítségével. Ez után csúszunk le ■ csúszdán, és mászunk le ■ vízben található sziklára, itt ismét egy ugrós játék következik, addig a legnagyobb és legbonyolultabb, az előbb lelékített, más színű sziklák át kell ejtünk ■ következő futónövényhez, amin mászunk is fel. A következő lánón is kapcsoladjunk fel, majd balra ugorjunk át egy kis szakadékok, és mászunk a következő növényen még felfele, innen eljuthatunk egy ládához. Mászunk vissza le, és azon a futónövényen mászunk tovább le, amit még ■ váltunk igénybe, majd ismét felfele mászás következik négy növényen keresztül, és kicsit körbemenve beszerezhetünk egy Djinnt is. Innen induljunk még felfele a futónövényen, majd mászunk le ■ következő kétén, és hozzájutunk a bolondgombához (sajnos betépni nem tuduk vele). Most mászunk vissza felfele, aztán fel, le, és le ■ útvonal, így visszajutunk ■ nagy kötelhez, amin kocogjunk át lazán ■ szomszédos kontinensre. Itt még mászunk le két futónövényen, és kijutunk egy számkunka terra incognita világtérképre.

Induljunk el az úton felfele, ignoráljuk a hidat, és hamarosan el is érkezünk Naribwe kicsi, afrikai beütésű városába. A dupla házban keresztül bemehtünk az öreg kertjébe is, ahonnan ■ Whirlwind varázslattal feljuthatunk ■ totemoszlopokhoz, közöttünk pedig ■ Reveal-el egy ládát jeleníthetünk meg. A fogadó mellett ■ kötelén használjuk ■ Lash mágia-t ■ másik láda megszerzéséhez, végül, ha úgy tartja kedvünk, bemehtünk a varázsló kunyhóba is, aki pénzért hablatyol minden tárgyról valomit, de semmi érdekeset, tutira csak a gémekek megkopaszására találhat ki poénból. Ha végeztünk, hogyjuk el a várost a felső kijáraton keresztül, haladjunk egye- ■ felfele, és hamarosan el is érjük célunkat, ■ Kibombo hegyeket.

Menjünk fel a lépcsőkhöz a fáklyákkal, de ne menjünk be egyenesen a városba, hanem inkább toljuk az első ládát ütközésig jobbra és hátra a falhoz, a másikat pedig Move-val mozgassuk egy pozícióra balra. A futónövények és ládák segítségével továbbmehtünk, át az ör felett, majd az utunkba akadó oszlopot is találjuk meg, és menjünk még tovább felfele egy futónövényen és egy lépcsőn keresztül. A fenti örrel vigyázzunk, toljuk jobbra a ládát, mászunk fel, majd ■ csúszdánál csúszunk le ■ ládához. Innen természetesen úgy juthatunk észrevétlenül vissza a kötelhez, ha Move-val kimozdítjuk, és megunk előtt toljuk a ládát (az ör a nesze ugrik, de egy vándorló láda nem zavarja). A kötelnél szakosunkhoz híven Lash-t használjunk, menjünk át rajta, majd haladjunk felfele. Az itteni első kincsesláda tartalmát úgy szerezhettük meg, ha fentről a Move és a talas segítségével, jó időzítéssel ráléjük a nagy ládát az örrre, persze a láda kihagyásával az oszlopokon átugrálva és lemozva is továbbjuthatunk. Mászunk fel a következő, indával benőtt oszlopon, toljuk a szakadékokba ■ utáni oszlopot (felétlenül úgy időzítsük, hogy a kutya be legyen zárva a láda mellé), és így ■ másik láda tartalmához is hozzáférhetünk. Menjünk vissza a talajszintre, haladjunk felfele, ugorjunk be a nyitott barlangba egy tárgyért, majd a láda mellett használjuk a Tremor varázslatot, a kutya ugyanis időközben ki lett szabadítva, ám így az őltunkat lekötött csontal foglalkozik inkább, nem minket ugat meg. Használjunk Whirlwindet a növényen benőtt barlangszájánál, menjünk át ■ barlangon, és ■ indák segítségével haladjunk tovább. Menjünk le az összes lépcsőn (a Djinnt most még nem tudjuk megszerezni), jussunk át a folyón, és ki is jutunk a világtérképre ismét, a hegy töldealán. Innen csak egy helyet érhetünk el, menjünk át a hídán, kövessük ■ utat felfele, és meg is érkezünk Kibombo szintén afrikai beütésű városába.

## TÖRZSI VARÁZSLÓT ÁVATUNK KIBOMBO-BAN

A városka faterén éppen egy törzsi ceremónia zajlik, az új - de még nem teljesen hivatalos - varázsló, Akafubu próbálja áldozatként felajánlani Piers gömbjét Gabomba isten szobrának, a helyiek szerint immár sokadszor, de most sem jár sikerrel, ■ szobor most sem avatja hivatalos varázslóvá. A bejáratnál balra menjünk át az oszlopok között, használjuk a Lash-t a kötelén, ■ magasban ugráljunk át az oszlopokon a jobb oldalra, majd haladjunk felfele, és ■ pap mellett oszlopokon pedig ugráljunk vissza ■ baloldalra. Itt látszólag zsákutca jutunk, de ■ szalmateleire is rá tudunk ugrani, onnan pedig már könnyedén folytathatjuk utunkat a peremen fel-

felé, ahol összetalálkozunk Piers-szel. Megtudjuk tőle, hogy ő ■ elveszett, misztikus, Atlantisz szerű Lemuria-ból származik, arról a szigetről, aminek keresésére indultak az előző játék végén annak főszereplői. Segítsünk Piers-nek, Move-val húzzuk az itteni faoszlopot a lyukba, erre a srác be is lép a csapatunkba, sőt hoz magával Djinnet és új varázslatokat is, közöttük az előző játékból ismert Douse-t (esőcsinálás) és Frostot (vízjagyasztás). Megnövelt csapatunkkal haladjunk tovább felfele és körbe, mászunk le, és menjünk a hatalmas szobor mögötti területre, itt hőseink maguktól kiánsnak négy nyílt, amik a kövel lezárt bejáratokhoz vezetnek, ahol egykor a szobor alatti komplexumot építő emberek léjártak dolgozni. A követ sajnos nem tudjuk elmozdítani, de hősünk kiokoskodják, hogy kell lennie szelőkánnak is. Menjünk vissza ■ korábban látott töredezett talajhoz, használjuk rajta a Scoopot, és vegyük be magunkat a föld alá.

Az első barlang egyszerű, nincsenek elágazások, itt talákozhatunk először nagy forgó ventilátorokkal, ezek között mindig csak egy irányba mehetünk át. A következő helyszín is egyértelmű, jól átlátható, a bal oldali láda egy alakváltó, ■ jobb oldali viszont kincset rejt, ■ után mehtünk is a létrán át a következő szintre. Itt középben nem tudunk átmenni a ventilátorokon, kerüljünk balra, állítsuk le a ventilátorokat úgy, hogy Lash-t használjunk a kötelén, majd menjünk ■ közepén felfele, haladjunk jobbra, és ismét mászunk tovább a létrán. Ebben a teremben menjünk körbe, ugorjunk át egy szakadékok, és használjuk az itteni létrát is. Ezen a helyszínen a létráig lineárisan haladhatunk, ne mászunk fel rajta, hanem menjünk tovább, hamarosan egy egér kerül elő és körbeszal, e jelenet után menjünk tovább, ugorjunk át két szakadékok, és mászunk le ■ létrán egy emeletet. Itt ■ fekvő fogaskerek felett (nem látszik jól, hogy házag van) átmehtünk a következő létrához, azon is mászunk tovább felfele. Itt induljunk körbe, a négyes elágazásnál ■ bal szélső utat válasszuk, ■ fogaskeréknél pedig nyomjunk egy Poundot ■ oszlopra. Egyéb lehetőség híján menjünk vissza két termet, oda, ahol az eget meglátjuk, at-tól a létrától, ahonnan eredetileg idejöttünk, egy kicsit balra és le találjuk azt a narancsszínű fogaskereket, aminek segítségével az egér feljuttat a fogaskerek tetejére. Kövessük, álljunk jobbról a fogaskerek mellé, az felvisz minket, majd ugorjunk tovább ■ magasból a következőre, és így ugráljunk végig ■ másik narancssárga fogaskerekig, amin ismét feljuthatunk a talajszintre. Innen menjünk körbe a következő létráig, mászunk le, majd még lejjebb. Ezen a helyszínen menjünk el először balra ■ ládáért, majd jobbra induljunk, egy ismerős fogaskerekhez jutunk ezúttal balról, az innerső oszlopot is üssük be Poundal. Mászunk vissza két szintet ■ egeres terembe, majd menjünk ■ két egymás mellett álló, függőleges, rózsaszín fogaskerekhez, és a bal oldalra pattanjunk fel. Így leessünk a melybe eddig elérhetetlen Djin mellé, most már megszerezhettük (a két és zöld fogaskerek között átférünk), majd a kötelén használjuk a Lash-t, mászunk vissza ■ egeres terembe, és ■ itteni negyedik létrát is használjuk, amin még eddig nem másztunk fel. Itt most már át tudunk menni a ventilátorok között, mászunk felfele és még felfele, és elérjük a Nagy Gabomba fejét.

Itt egy hibás áramköröt találunk, amit meg kell javítanunk, ez egy apró logikai játék, hasonló a jó öreg Pipe Mania-hoz. Az időnk limitált, de végtelenszer próbálkozhattunk, mivel Akafubu szerencsére kitartó varázsló. A felső eszközökkel irányíthatjuk a játékat, először nyomjunk Poundot ■ fenti oszlopra, er- ■ kiemelkedő a barna puzzle elemek, ezeket a két ikonra lépve balra és jobbra tudjuk forgatni, vissza pedig eggyével, Poundal tudjuk nyomni őket az áramkörbe. Ez utóbbi miatt kicsit bonyolultabb ■ dolog, de ■ veszélyes, bizonyára mindenki könnyen megoldja pár próbálkozás után. Tapasztalatom szerint teljesen véletlenszerű ■ puzzle, így megoldást ■ is lehetne hozzá mellékelni. Ha megvagyunk, végre sikerül Akafubu varázslata, a Nagy Gabomba kinyitja szemét és kinyújtja nyelvét, amin keresztül mind a gömb, mind a varázsló megérkezik hozzánk. A gömb sajnos eltűnik egy másik szobában, ■ varázsló pedig megdughja, hogy mi segítettünk neki, hogy sikerüljön a rituáléja, és így hivatalosan is a falu varázslójává válhasson. Kinyit egy rejtett ajtót, ahova becsúszott a gömb, és eltűnik mögötte; kövessük, liftezzünk le, és végre megkapjuk a gömböt egy kőzítőket kerelőben, melyben Akafubu tényleg hivatalos varázslóvá lesz avatva, le is lép gyorsan örömeiben, pedig kapott volna még mellé egy varázslatot is. A Gabomba szobor tehát minket kér meg rá, hogy szőljunk Akafubu-nak, ha kell neki ■ varázslat, jöjjen vissza érte, és ■ itt megnyílt járótól át menjen le a barlangba megszerezni, és ha nem sikerül neki, mi is próbálkozhattunk később. Az üzenetet automatikusan átadjuk, és most már bejárhatjuk a várost, a boltok és a polgárok visszatértek a mindennapi tevékenységükhöz. Saj-

nos még ■ tudjuk megszerezni ■ varázslatot, tehát ha bevásárolunk, le is léphetünk ■ városból.

## A MADRA ALATTI ŐSI ROMVÁROS FELTÁRÁSA

Egyéb lehetőség híján, a világtérképen menjünk vissza a Kibombo hegyekhez, és itt először csak három lépcsőn menjünk fel, majd a tölcsárnál használjuk a Frost varázslatot. Menjünk egy emelettel felfele, a jégoszlopon át haladjunk tovább, mászunk fel egy indán, majd menjünk a kis növényhez, amit növeljünk meg a Growth varázslattal. Az így keletkezett indán mászunk fel, és egy újabb Djinnt lezússunk gazdagabbak, ez után jussunk át az egész Kibombo hegyeken a már ismert módon vagy az alternatív útvonalak egyikén. A világtérképen most igen nagy utazás vár ránk, először menjünk vissza ■ két kontinens közötti átjáróhoz, itt keljünk újra át ■ nagy kötelén, majd két szintet mászunk fel oda, ahol a Djinnt vált, és kaszáljunk Frostot a vízcsőzóra. Az innen felfele található futónövényen mászunk fel, ugorjunk át a jégoszlop segítségével a másik oldalra, majd csúszunk le a csúszdán, vegyük fel a zöld gombát, és csúszunk le a következő két csúszdán is. Mászunk fel a futónövényen, használjunk Lash-t a kötelnél, keljünk át, innen pedig már lineáris az út a világtérképig, ahol a már ismert úton jussunk vissza Madra városába.

A városban mindenki új szöveget nyom szakós szerint, és a föld alatti romváros egy lejárata is be lett falozva. Most már kipipálhatjuk azt is, menjünk le, lent ■ romváros bejárata mellett táblára nyomjunk Revealt, majd a helyén megjelenő kapcsolót nyomjuk be, így bejuthatunk végre a főkapun. Az egyik ládához könnyen hozzájutunk, csak menjünk körbe a házak között, a másíkhöz pedig fogyasszuk meg a vizet Frostal, majd toljuk el mindeket faoszlopot, mászunk fel az indával benőttre, onnan pedig kezdjük el haladni ■ házfalakon le a földes peremen jobbra, át kell ugrálnunk ■ földhányáson is, amivel befalazták ■ korábbi bejáratot. Innen haladjunk tovább, ugorjunk át ■ másik elalt oszlopon, használjunk Lash-t ■ kötelnél, átámszás után csúszunk egyet le, ugorjunk át a jégoszlopon is, majd a sorokban levő ház tetejére ugorjunk át. Innen már könnyű a dolgunk, a magasban menjünk körbe a ládás házig, és mászunk le a növényen a ládához. Innen menjünk vissza az épület felső bejáratához, menjünk be, és menjünk be ■ szobába is, ahol használjuk a Tremor varázslatot ■ szekrény mellett. Most menjünk vissza a talajszintre, időközben elolvadt a jégoszlopunk, így ■ előző ládás romház falán található csúszdán tudunk csak lejutni. Már csak az épület bal alsó bejárata van hátra, menjünk be, és előzzük be a szemközti dolgozószobát, itt megtaláljuk ■ imént lelékített ládát, benne ■ pedig egy kulcsot. Ha akarunk, a jobb oldali lépcsőn is felmehtünk, de arra csak egy zsákutca, pontosabban zsákutca található, szintűgy ■ bal szélső ajtó mögött, tehát menjünk inkább be a jobb oldali ajtón. Itt először ne menjünk le a lépcsőn, haladjunk tovább, le a másik lépcsőn, majd egy folyosó és egy újabb lépcső leküzdésének egy láda lesz ■ jutalmá. Ez után menjünk vissza az előbb kihagyott lépcsőhöz, menjünk le rajta, a masszív ajtónál használjuk az új kulcsunkat, a Ruin Key-t, és bent szőltsuk megunkhoz az itteni utolsó tárgyat is, egy újabb idéző varázslatot, ha ez megvan, visszamehtünk a felszínre, Madra-ba.

■ egy hízában adjuk a két öregnek a zöld gombát, cserébe megkapjuk az emeleten tartott Djinnt, ezen kívül érdemes mindenki elbeszélgetni, érdemes infókat kapunk, többek között azt, hogy Isaac nemrég jött át it. A város hajó és szemű leányzóval, Korsital (aki az előző részben megölt Menardi bosszúszámja hűga) mindenképp beszélünk meg, ahogy a polgármesterrel is, aki elnézést kér Piers-től ■ bebörtönzésért, és odaadja nekünk a Cyclone varázslatot. Jó poén még, hogy a helyzet (a mi csapatunk Karsttal és ■ világtérképen gyűjtőgömbökkel van, ugyanakkor ■ ellentárolt erősítő Isaac és Gareth Felix, Jenna és Kraden régi barátja) hosszas elemzésekor Jenna elpirul, amikor Sheba kiböki, hogy szerinte Isaac és Jenna egy szerelemes pár.

## Néhány Elvarázslat Szál

Hagyjuk el Madra-t, és pipáljunk ki pár melléküldetést, természetesen aki akarja, ezek egy részét kihagyhatja. Menjünk ismét vissza ■ nagyon hosszú úton Kibombo-ba, be Gabomba szájába a nyelven át, le a liften és le a megnyílt lejáraton. Itt kipróbálhatjuk már a Cyclone varázslatot, ami egyrészt szél-fújja ■ földön a zuzmókat és fücsomókat (így is találhatunk rejtett tárgyakat, ezentúl ■ köcsöggé és ládák fosztogatása mellett így is kutakodjunk), másrészt, ha egy gödörben használjuk, elrepti minket, mint Dorothy-t az Özban. Ezen a helyszínen a látható gödör



mellett van két láthatatlan is, az egyik a nehezebben megközelíthető jobb felső fűcsomos területen, ■■■ alatt a kis beugrásban használjuk először ■ Cyclone-t, és egy Djinnek kerülünk, amit gyűjtünk is be. A csúszdák és a létra segítségével könnyen visszajutunk az előző helyszínre, most ■ bal felső fűcsomos területnél Cyclone-ozunk, majd haladjunk tovább balra a lineáris úton, és másszunk le a létrán. A következő kis fűcsomos területen is Cyclone-ozunk, felülről egy kis tölcsér, melyre természetesen Frostot eresszünk, a jég-oszlopon pedig át tudunk lenni jobbról a bal oldalra.

A következő helyen a Cyclone ugyan feltár hat víztöcsét, de ez nem segít, ahogy a Frost sem, itt újabb varázst kell bevethetünk, a Revealt, és a hűs falon megáljuk a továbbvezető utat. Ez után egy folyóban kell felfele haladnunk a sodrassal szemben ■ sziklát kerülgetve, ráadásul úgy, hogy ■ vizesésnél a bal oldalon érjünk partot, az élnytelen perspektívából sajnos nem mindig látszik, hogy hol tudunk átmenni a sziklák közt. Itt menjünk körbe balra, és végezzünk teljes gyomirtást a Cyclone-nal, az egyik fűcsomó alatt víztölcsőre leljünk, amit kezeliünk jó szokásunk szerint Frosttal. Most visszafelé is keljünk át a folyón, és a bal alsó sarkában menjünk ki a partra, a feladat itt már egyértelmű, a létráról elérjük ■ jégoszlopot, ■■■ pedig a kijáratot. Ebben a barlangban már nincs más dolgnak, mint ■ talajszinten eléslálni a másik végébe (a középső növényeknél ne használjunk Cyclone-t, ha nem akarunk harcra négy örült növényre), és felszedni a fekete Tomegatheron (Necronomicon?) könyvet. Ez ■ kulcsfontosságú tárgy, ha használatba vesszük, kicsit változtatja ■ varázslatainkat, adhat pluszt, és talán le is illíthat pár kulcsfontosságú, találatunk pár lyet a játékból, de szerintem nem valami hasznosak. Itt végeztünk is, mehetünk vissza a felszínre, ■ visszaút egyszerű, csak négy helyen kell csúszdát használnunk, és miután felértünk, menjünk át ismét a szomszédos kontinensre.

A következő mellékküldetés már kulcsfontosságú, de később is megcsinálhatjuk, induljunk vissza a jäték elején megálgatott Daila városába, ehhez azonban ismét át kell keljünk a Dehkan fennsíkban. Először egy oszlopot találunk meg a bejáratnál, majd másszunk le a líanon, a következő helyszínen zuhanjunk le egy lyukba, majd ■ barlangból felmászva menjünk át a hidon, ugorjunk át a korábban elolt oszlopon, és egy repedezett talajos területen is keljünk át. A következő helyszínen használjuk a Po-undot az oszlopon, haladjunk lefele, majd ismét ugyanezt a módszert alkalmazzuk, ugráljunk vissza az oszlopkokon, a Fennsík kezdőhelyszínén pedig vegyük igénybe a csúszdát, majd végre visszakelöljünk a világlétrákra. Daila-ban célozzuk be a nagy, díszes templomot, másszunk le a gödörbe, Frostaljuk meg mind a három töcsét, majd ■ jégoszlopon ugráljunk el a Tengeristen könnyecskéjéig, és vegyük is fel azt. Ha ez megvan, ismét menjünk át a Dehkan Fennsíkban, sajnos most jó pár feladványt új-ra meg kell oldanunk ■ más ismert módszerekkel, és pont oda lyukadunk ki, ahol folytatnunk kell ■ kalandot.

## TÖRVEDŐRE FEL!

A térképen célozzuk be Piers hajóját, de mielőtt bevinnénk magunkat ■ belsejébe, Frostaljuk meg a töcsét, és jussunk fel a jégoszlopon keresztül ■ deszkaládához, majd menjünk fel a hajóra. Bent alaposan nézzünk szét, sok dologt találhatunk, az egyik helyszínen pedig összefutunk egy medúzaszerű szörnyrel, ■■k ilyen lesz a hajón, ha végzünk velük, tölcsér lesz a helyükön, amit persze le lehet jegeni. A következő helyszínen használjuk is Frostot, hogy elérjük a ládát, majd menjünk le az alsó lépcsőn. Haladjunk tovább, át egy kabinban, a következőben már hemzsegek a medúzák, jöhet az akció. Ha kiharcoltuk magunkat, ■ ládát találjuk Move segítségével a legalsó pozícióba, a melléte levő két töcsét pedig Frostaljuk, majd ezeken keresztül haladjunk tovább. Menjünk ki az ajtón, és be a következőn, itt is aprítsuk a lyneket, és fogasszuk a töcsákat, ezzel a kombóval tudunk előre haladni a kabinban, ■ ládát pedig egy pozícióval balra, egygel le kell tolnunk, így ha kissé nehezebben is, de végre elérjük a másik folyosót. Menjünk be ■ következő kabinba, az egyik lény már menekül előlünk, menjünk le utána, csapjuk le, a töcsét pedig Frostaljuk, így a bejáratról már tovább tudunk menni balra, ki a folyosóra, és be ■ következő kabinba. Itt a ládákban ugráljunk be ■ középső medúzához, amikor ráta madunk, az összes társa beledvadás, és egy főnökkel kell harcolnunk. Miután lenyomtuk, viz tölti meg a föltek, felmelegednek a ládák, és tovább tudunk ugrálni a kijáratig (az itteni kincsen ládát még ■■ tudjuk elérni), majd haladjunk tovább ■ folyosón és egy másik kabinban át. Következik egy egyszerű rejtély, találjuk az oszlopot a jelle, majd varázsoljunk rá egy Douse-t, megjelik a teteje vízzel, és kinyílik a továbbvezető út. Kis séta után Piers a gömb segítségével elindítja a hajót, és megátítja nekünk a kormányzását is, ettől kezdve szabadon hajózhathatunk a világban – ilyen nem volt az első részben!

Természetesen akárhol nem kálthetünk ki, csak a ha-

mokos partoknál és a folyók partjainál, egyébként A-val szállhatunk ki és be a hajóba. Szörnyek ■ tengeren is támadnak, a sekély részekben A-val kutathatunk is kincsek után, sőt a folyókban is felhajózhathunk, tehát eléggé megnőtt most a mozgásszabadságunk. Bármerre elindulhatunk, rengeteg új helyet fedezhetünk fel, az én útvonalam nem biztos, hogy a legoptimálisabb, mindenesetre, ha valaki követi ezt a végigjártást (lehat nem tök szabadon játszunk), annak ezt ajánlom, így biztosan nem hogy ki véletlenül semmi kulcsfontosságú.

## YALLAM ÉS KÖRNYÉKE

A tengeri navigálásban nagy segítségünkre lesz a nagytrépké is, amit a világlétrékről ■ R gombbal érthetünk el. Hajózzunk először mondjuk jobbra a part mentén, az általunk megálgatott jobb alsó kontinens jobb szélétől egy kicsit lejjebb hajózzunk fel a folyón a hidig, és menjünk be Yallam kőkor-szoki városába. Ez ■ környék teljesen fakultatív, kihagyható, de azért érdekes. A városban egy olyan kovácsot találunk, aki hozott értekből és egyéb megmunkálható anyagokból (ezek mellett a „Jorge-able”, azaz kovácsolható szó áll a tárgylétsábnak) tud előállítani fegyvereket és különféle tárgyakat, ezeket tehát érdemes ide ingázni. Sajnos ■ ládához és a barlanghoz még nem férünk hozzá, de jobbra továbbmehetünk a jätészőrrre, ahol ■ gyerek-előadnak és előltszanak nekünk három gyerekdalt, melyek valójában hajózási trépkék, ■ segítségével könnyebben elérhetjük majd Lemuria-t, de ha ezt kihagyjuk, ■ sem baj, a verset és a jelenetet amúgy is nagyon nehéz megjegyezni.

Ha végeztünk itt, felfele hagyjuk el ■ várost, majd induljunk balra, kövessük az utat a hidon át, és rövidesen megtaláljuk a Taopo mocsarat. Itt Move-val húzzuk be ■ mocsárba a követ, és tovább tudunk menni, majd ereszkedjünk le ■ ingaványba, ahol a mozgás elég trükkös. Amíg fokozatosan süllyedünk, haladhatunk, ■ buborékos részek pedig felvisznek minket a felszínre, tehát ezek között kell mozogni gyorsan, úgy, hogy meg ne fulladjunk. Először a mocsár bal alsó részébe evickelünk, és ■ lépcső segítségével érjük el a ládát, majd ereszkedjünk vissza, és a jobb alsó részen kössünk ki, ahol bevehetjük magunkat a barlangokba. Menjünk be ■ elsőbe, a bejáraton természetesen Whirlwindet kell használnunk, az elágazásnál menjünk balra a következő barlangba, ott pedig Cyclone segítségével felszedhetünk valami extrát. Ez után menjünk vissza ■ elágazáshoz, ■ göz előtt szaladjunk át, találjuk az oszlopot balra Move-val, majd menjünk felfelé (ne menjünk még be ■ járatokba), és haladjunk körbe. Újabb göz előtt kell átmenünk, a végén találjuk Move-val pozícióba az oszlopot, és leessik az elérhetetlen Djin, mi is essünk le utána az innen elérhető második csúszdán keresztül, ahol a göz is fúj. Innen átgorghatunk hozzá, majd csúszunk le (ne Cyclone-ozunk), és ■ jobb oldalon hagyjuk el ■ helyszínt. Most induljunk felfele és balra, menjünk ki ■ felfele nyíló járaton, haladjunk hasszan, majd ■ út végén ■ Scoop varázslattal ássuk ki ■ tárgyat. El is hagyhatjuk ezt az egész barlangot, jöhet a következő, amihez a mocsárnál először Growth-t kell alkalmaznunk ■ palántán, majd fel kell másszunk, kettőt lecsúszunk, és Whirlwind-dal megáltszítlanunk a barlangszáját. Menjünk be, haladjunk tovább, ■ lét-ről né másszunk fel, hanem jobbra haladjunk, ■ következő helyszínen pedig menjünk át ■ göz előtt. A második gözölőnél van egy kis gödör, ■ használjuk a Douse varázslatot, majd Frostal csináljunk a töcséből jégoszlopot, mindezt és a jégoszlopon keresztül továbbhaladást pontosan gyorsan kell kivitelezni, mert a göz megolvasszja a jéget és elpárologja ■ vizet. Haladjunk tovább a lineáris úton, a követ le ne bántuk, inkább menjünk tovább a tövös helyre. Az izzó kővön használjuk a Douse-t, majd Move-val mozgassuk oldalra, és rajta keresztül haladjunk tovább, majd lefele a következő csomakba. Itt visszatér a jó öreg kővön ugrálás egy kevés zölös nehezítéssel, ha átjutottunk a terem alsó szélére, menjünk és ugráljunk balra, és jätsszunk el az itteni izzó kővel is a Douse + Move trükköt. Amennyiben szükségünk van a ládára, még kétszer át kell ugrálnunk a köveken, ha megvagyunk, a sarkon túl jön egy újabb izzó kő, ezt szemből, nagyobb távolságból kell bűvölnünk az ismert módon. Ez után menjünk a következő helyszínre, és a furcsa csoporsortól használjunk Tremort, ezzel nagy felfordulást okozunk – a felső kő ledől, a láva kiömlik, elpárologtatja a továbbjutásunkat gátoló vizet egy részet, ugyanakkor a láva egy része is kihűl, pont át tudunk ott menni felfele, csak először vissza kell mennünk egy darabon, ismét átugrálva a köveken. A következő helyszínen a már szokásos Douse-ra lesz szükségünk a kővön, majd találjuk el az utunkból, aztán haladjunk lazán a barlang mélyéig, más logikai feladvány már ■■ állja utunkat. Itt találunk középen is egy izzó követ, erre is menjen egy Douse, majd a bal felső sarkában egy sárgás fény kezd villódzni, eresszünk rá egy Scoop varázslatot, és miénk a Star

Dust (csillagpor). Innen is leléphetünk, különösebb csapdák már ■■ várnak ránk, újra meg kell húznunk egy követ, ■ kötelel most használnunk kell Lash-sel, igénybe kell vennünk egy csúszdát, meg kell tolnunk egy oszlopot stb. Miután visszaértünk a szabadba, le is csúszhatunk a mocsárba, most trükk a fenti, eredeti kiindulópont felé, persze a taluk az ilyen csapdákban az, hogy a célunkat a legnagyobb kerülékkel érhetjük csak el. Az itteni három barlangbejárat közül igazából csak az egyik az, Whirlwinddel jussunk be rajta, bent pedig használjuk a Scoopot a fitt földbe ásdott tárgyon, kapjuk fel, és hagyjuk itt ezt a bűzös mocsarat. Menjünk vissza Yallamba, ahol a nehezen megszerzett Star Dushunkból kovácsolathatunk valami véletlenszerű tárgyat, miután odaadtuk ■ kovácsnak ■ megmunkálendő anyagot, mindig hagyjuk el ■ várost, és jöjünk vissza, ilyenkor vehetjük csak át ■ készterméket.

## AZ AQUA ROCK MEGHÓDÍTÁSA ÉS MÁS KALANDOK

Itt végeztünk, menjünk vissza a hajóhoz, és folytassuk utunkat. Ha tovább hajózzunk ■ part mentén, egy nem hajózható folyó és egy hasznavehetetlen homokos part után elérünk egy újabb folyóhoz, melynek két homokos partja is van, itt érdemes csak kikötnünk, de itt is csak egy fakultatív mellékküldetést teljesíthetünk. A kikötőtől induljunk balra, keljünk át a két hidon, majd állson balra és felfele haladjunk ütközésig, onan pedig jobbra és egy kicsit fel, így egy apró barlangba, az Oceania Cavernbe jutunk, amit korábban is elérhettünk volna, de sokáig nem volt meg a képességünk ■ feltáráshoz. Az X jelű né természetesen Scooppal ássunk, ■ apró barlangon átkelve hamar be is gyűjthetünk egy újabb summon, azaz idező táblát.

Folytassuk utunkat a vizen, hamarosan sziklás terület gátolja meg a továbbhaladásunkat, ezt követve pedig egy új, eddig nem ismert jéges kontinensnél tudunk kikötni. Az Antarktis helyi megfelelőjénél. Ezt egyelőre ignoráljuk, de később majd visszatérünk rá, és ■ kontinens haszú és egyenes, nem lehet rajta elévedni, a felső csúcsnál pedig a Tundaria Tower található, aminek felfedezéséhez még nem rendelkezünk kellő varázserővel. Innen kíváncsiságból tovább folytattam a partok mellett megkezdett felfedező utamat, és meglepve tapasztaltam, hogy ■ Golden Sun világá nem gömbölyű, a szélén lefolyik a tengervíz a semmibe. Kövessük a partot tovább, ezúttal már a világ jég szélén felfelé, és egy kis szigetvilág egyik szigetén lyukadunk ki, ami rövid ideig szintén teljesíthetetlen meg-

A szigetszopot másik oldalán kössünk ki, és itt menjünk be ■ városba, a jäték Apóji Islands-ként azonosítja a helyet, ez természetesen nem a város, hanem a szigetvilág neve. Ez ■ hely leginkább a karibi szigetvilágot idézi, és odailó, ■■ zene szól a háttérben. A falu középen álló, vízcsappra emlékeztető szoborra eresszünk rá egy Douse varázslatot, és rögtön láthatjuk is ■ eredményét, elered az eső, valami sugár megy át az előbb látott sziget hegyéhez, ott pedig hátracsúsznak a szobrok, amik miatt korábban nem tudtunk tovább haladni, amennyiben próbálkozunk. Itt egyelőre ■ vásárláson és beszélgetésen kívül ■ tudunk mást lenni, tehát hagyjuk el a szigetet, és menjünk vissza ■ előzől é.

Kössünk ki, és menjünk be ■ hegybe, melynek ■■ Aqua Rock. Az első helyszínen induljunk körbe, ■ út lineáris, ■ első falmászás után is csak balra folytathatjuk az utunkat ■ szakaszosan folyó vizesésén át. Az első igazi elágazás ott jön, ahol balra és jobbra is kihal-gyó vizesés folyik, és felfele is mászhatunk tovább, két irányba is. A bal oldali mászókán másszunk fel a vízköphöz, a faaszlopot találjuk Move-val a jobb oldali vízköphöz, majd másszunk le, és ezúttal már ■ jobb oldali részen is fel tudunk mászni egészen a következő helyszínig. Innen rögtön csúszunk is le a vizesésen, közben pedig B-val próbáljunk jobbra szaladni, ha jól csináljuk, pont egy ládánál landolunk. Csúszunk még lejjebb, majd másszunk le a szűrke, inaktív vízköphöz, és aktivizáljuk a Douse-zal. Most csúszunk le még egy emeletet a nagy vizesésen, vigyázzuk, hogy ne csúszunk túl mélyre, majd csúszunk le a bekapcsolt vízköphöz, majd folyó vizen is. Itt az útvonal nem túl bonyolult, menjünk először a jobb oldali nagy vízcsapp szoborhoz, és Douse-oljuk meg (ez után felfele kezd el folyni ■ vizesés), majd menjünk át balra a mászófalhoz, másszunk fel először a bal oldalon, és fesszünk ki az itteni ládát, ez után másszunk vissza, és most a jobb oldali mászókát válasszuk. Fent találjuk az oszlopot balra, majd másszunk még kicsit feljebb, és csúszunk le a felfele folyó vizesésen, ezzel kipipálhatjuk ezt az elég trükkös helyszínt is – de „sebai, van mások”. Itt keljünk át ■ vizen, és természetesen találunk ütközésig a két követ, a felsőt Move-val, így az alsó kőnél már át felcsúszhatunk ennek a folyónak a a föloldalára, a felső kőnél pedig ■ B segítségével vissza is tudunk nyomulni a ládához. Másszunk fel egy emeletet, a két mászófal közül először ■ baloson menjünk fel, Frostaljuk az összes töcsét, majd irány a jobb oldali, és onnan

másszunk még felfele. Erről a magaslatról a felső jégoszlopok segítségével át tudunk jutni a ládához, majd ■ alson keresztül folytassuk utunkat. Innen lineáris út vezet a következő vízcsapp szoborhoz. Douse-oljuk meg, majd másszunk le ■ falon, és ugorjunk a megjelent örvénybe. Itt a barlangban az első elágazásnál jobbra induljunk a sárga köveken át, majd haladjunk felfele az oszlopkokig, először találjuk egygel jobbra a bal oldalt, hogy elzárjuk ■ gözt, majd menjünk ■ kettő közé, húzzuk meg egygel jobbra ■ bal oldalt Move-val, és egygel balra a jobb oldalt is, szintén gözezlőzés céljából. Ez előtt is menjünk át jobbra, majd találjuk meg innen Move-val balra, és az oszlopkokon átugrálva most már megszereshetjük a láda tartalmát. Haladjunk tovább, a következő teremben találjuk Move-val ■ oszlopot ■ vízköphöz, majd ■ kiürült medencében Frostaljuk meg a töcsákat, és a jégoszlopkokon átugrálva haladjunk tovább. A következő elágazásnál lefele menve simán megszereshetjük egy ládát, majd jöjünk vissza, menjünk felfele, és ■ út végén Douse-oljuk meg a vízcsapp szobrot. A megjelent varázssugár segítségével sétáljunk tovább, a következő teremben először balra menjünk körbe, találjuk meg tisztes távolságból Move-val az oszlopot, majd a bejáratról felfele haladva már itt is tovább tudunk menni. Újabb terem, újabb apró feladvány, itt figyeljünk meg a sárga köveken a jeleket, és emlékezzünk a Pipe Mania-s puzzle-re. A megoldás: találjuk ■ felső oszlopot egygel jobbra és egygel le, majd Douse-oljuk a vízköphöz és ■ vízcsapp szobrot is. Hagyjuk el ezt ■ helyszínt is, haladjunk tovább pár járaton keresztül, a sárga kővénél ugráljunk a bal alsó sarkba, a következő teremben pedig még a magasban menjünk a vizesésbe, és miközben csúszunk lefele, haladjunk balra. Bolodalt jöjünk lejjebb, de ■ másszunk le ■ oszlopkokhoz, hanem inkább csúszunk le balról, így egy szikla megfog minket lent, és egy szikla távol-ságban leszünk ■ bal oldali faaszloptól, találjuk ismét Move-val. Ez után másszunk vissza megint az előző színtre, és most ne az első házagban csúszunk le a kövek között, hanem a másodikban, így az oszlopkokon átugrálva simán elérjük a ládát. Csúszunk le, majd a következő teremben alulra ugráljunk át a sárga köveken, és a bal oldali járaton át hagyjuk el a termet. Itt nincs nehézség dolgnak, Douse-oljuk a vízköphöz, és ugráljunk tovább, a szomszéd teremben ugyanezt a feladatot egy apró nehezítéssel, itt először találjuk középre a követ, és Frost-oljuk a víztöcsét, így hozzáférrünk a ládához, majd hagyjuk el a termet, és jöjünk vissza. A helyszín így resetelődött, a követ most a bal oldali pozícióba találjuk Douse-előt, így tudunk továbbjutni. A következő teremben a feladat egyértelmű, találjuk meg a faaszlopot Move-val a sárga körül, majd találjuk még tovább, és felfele ugráljunk tovább, majd ismét egyszerű feladat vár ránk, találjuk az itteni oszlopot is pozícióba, és felfele hagyjuk el ■ helyszínt. Itt keljünk át a közelén és a köveken alulra, majd egy komolyabb Pipe Mania feladat vár ránk, ■ megint nem okozhat senkinek ■ problémát, van néhány fix és néhány mozgatható oszloponk Pipe Mania szerű rajzokkal. Egy hasznos tipp: a mozgathatók mind vegyének részt a kialakítandó pályában, a fixek közül kettőt ignoráljunk. Ha kiraktuk az utat, szokás szerint Douse-oljuk a vízköphöz és a vízcsapp szobrot, aztán menjünk tovább, lájkjuk le az utunkba kerülő laránkat, és azon át távozzunk felfelé (vigyázzuk, az itteni láda alakváltó!). A kristálynál lőtőlünk varázserőt, majd az út végén ismét egy vízcsapp szobor vár ránk, szokás szerint adjunk Douse-t neki, így eljutunk a bal oldali és a középső ládához is. Most a csomok jobb oldalán menjünk végig le, és alul a bal oldali ajtón menjünk ki, itt a sárga köveken ugráljunk át ■ következő fellelre nyíló ajtóhoz, és az emelvényen használjuk az imént begyűjtött Aquarius Stone-t, mire megnyílik a víz előtűnk. A következő helyszínen már csak körbe kell mennünk, egy keveset másszunk, és hozzájutunk egy új varázslathoz, a Parch-hoz, amivel el tudjuk párolgattatni a vizet, ezt rögtön alkalmazzunk is, így kiszabadulunk ■ víz fogóságból. Most menjünk vissza az előző nagy csomokba, onnan tovább lefele, és Parch-csal szórítsuk ki az alsó medencét is, hogy megkaparintashassuk a láda tartalmát. Ez után a jobb szélső ajtón menjünk tovább a nagy csarnok jobb oldalára, és menjünk fel végig, majd felülről ■ második, lefele nyíló ajtón menjünk ki. Itt amennyire tudunk, felülről haladjunk jobbra, át a folyón, így simán át tudunk kelni, majd menjünk felfele a vízköphöz, és oldalról adjunk neki Parch varázslatot, így a kiszáradt folyómederben könnyedén be tudjuk gyűjtíteni a következő Djinünket. Innen már elindulhatunk kifelé az Aqua Rock mélyéről ■■ ismert úton. Aki táncostalan lenne, hogy ebben a nagy labirintusban merre induljon vissza, az menjen vissza oda, ahol az előbb kiszárítottuk a medencét, és ■ vízköphöz jobbra nyíló ajtón kerekedni induljon el, innen már lineáris az út, és újabb feladványokat sem kell megoldani jó ideig. Az örvény és a sárga kövek után jobbra csúszunk le a csúszdán, majd az itteni vizesésen csúszunk és másszunk le végig, innen már könnyen visszajutunk a hajónkhoz.

Sajnos ennyi fél a mostani mellékletbe, de még messze van a Golden Sun 2 vége, folytatása következik a jövő hónapban.



# RESIDENT EVIL: DEAD AIM (PS2) ÚÉIGJÁTSZÁS (KÖNNYŰ FOKOZAT)

## AZ ÓCEÁNJÁRÓN BRUCE MCGIVERN

A rabbanás után a Bruce az egyik szerviz-lejáraton keresztül leereszkedi a hajó utasterébe. A kis folyosón csak egy irányba mehetsz, ■ következő szobában, ahol a hulla fekszik a pezsögűvek között, több ajtó is nyílik, először menj a nyitott ajtóhoz. Odabent vedd fel a pisztolytöltényt és ■ zöld növényt. Visszatérve a kandallós szobába a földön heverő iratokat felesleges átnézni, mivel használatatlan mind. Hagyd el a helyiséget. A nagy széles folyosón egy rakás halott fekszik, ha a pont ved szemben lévő ajtót választasz, egy hasonló kandallós szobába jutsz (csak hulla nincs bent), ahonnan szintén egy külön háló, fürdőszoba, és egy kis folyosó nyílik, aminek a végében egy zöld növényt találsz. Menj vissza a központi folyosóra. Kicsit arrébb szintén van egymással szemben két ajtó, ami közül csak az egyik lesz nyitva. Odabent egy akasztott nőt találsz a plafonról lógva, meg egy adag shoti töltényt, és egy zöld növényt a kandalló mellett. Menj ki a szobából a kis folyosóra, a végében vedd fel a hullától a hajó térképét (Cruiser Map), és az első asztályú kulcsot (1st Class Key). A puffadás, amit hallottál természetesen a szobából jött, és ■ zombi neni leesését hivatott jelképezni, visszafelé tehát agyon kell lőnöd, majd hagyd el a szobát. Na, most hogy már van térkép, jóval könnyebb lesz eligazodnod, mivel a térképen minden helyiség név szerint meg van említve. Ez ■ zombis széles folyosó a második emeleten (2F) van és Quest Roomnak hívják. A bal oldali duplaajtó egyelőre még használatatlan, mivel csak egy a kódártyával hajlandó kinyitni, a másikat viszont az előbb szerzett kulccsal ki lehet nyitni (közben az egyik földön heverő biztonsági ember magához tér). Ezen a folyosón két irányba is mehetsz, mindkét irányban egy-egy zombi ténfereg, menj mondjuk balra, be az ajtón. A hall emeleti karatárszén válaszd a szemközti ajtót, majd a rögtön jobbra lévő, ami a VIP szobába visz. Itt a virággyásból van egy zöld növény, majd vedd fel a foelben pihenő hullától a Guest Keycardot. Nem lenne Reident Evil a játék neve, ha erre nem éledne fel a szobában szanaszét heverő négy hulla :) Lödd agyon őket (általában egy gyógyszer is megakad után hagynak), majd vedd fel a földről a faxot, és a másik sarokból a zöld növényt. Végül is mindegy, hogy melyik ajtón keresztül hagyd el ■ VIP szobát, mert mindkét oldalán két-két zombi vár majd, de ajánlom az azzal szemközti, mint ahol bejöttél, mivel itt két biztonsági őrpaszolt, és az egyik egészen biztos, hogy maga után hagy egy adag pisztolytöltényt, ami már igencsak rád kell, hogy férjen. A visszatér a Quest Roomhoz kicsit rözös lesz, mivel a hallban lesz vagy tíz élőhalott és a Quest Roomban is mindenki (pontosan hét darab) feléled, őket egyébként érdemes leszedni, mivel kettő közülük leveles győgszert hagy maga után. A dupla ajtót a Guest Keycarddal tudod kinyitni. A spirál lépcsőfeljáróban megtörténik Fonglinggel az első találkozás. Miután ■ lány felécelt, menj egy emelettel lejjebb és keresd meg a karzatot az elektronikus panelt. (Egyébként, ha lemész a spirál lépcső aljához, megtalálhatod a közjátékban a kezdeből kirúgott mobiltelefonod darabjait is.) A Guest Keycarddal nyitni tudod a felső emeleten található két elektronikus lezárt ajtót (itt a virág mellett egyébként van egy pisztolytár). Menj vissza a második emeletre, mindegy melyik ajtón mész be, mert mindkettőt ugyanarra a folyosóra visz. Ha itt elkezdesz lövöldözni (már pedig tuti hogy elkezd), a földön pihenő nyolc-tíz zombi is feléled, tehát egy jó kis csatepaté fog kialakulni, aminek a legkönnyebben a sarkokban álló ládák felrobbantásával tudsz véget vetni. A 201-es szobában egy zöld növény van az ágy mellett, és egy pisztolytár a szekrényen. Árvizsgálva a fürdőt az akasztott hulla mellett egy fájl találsz (Re-

gular Report No. 1162). A 202-es szoba ugyan zárva, de a vele szemközti ajtó nyitva, azon menj be. A 205-ös kabin zárva, mellette a kis beugró végén lesz egy zöld növény, ugyanekkor viszont két zombó fog rád támadni hátulról. A 206-os szobában shoti töltény az ágyon, hangtompító pisztoly a széken, és egy zöld növény az ágy mellett. Kint a folyosón egy biztonsági őrfog megtámadni, aki majd egy levél győgszert hagy maga után. A Lounge egy nyugalom helyszín, itt tudsz menteni, és ide kell akkor is visszajönnöd, ha esetleg elfogy a lösz, mivel a szekrényben végtelen mennyiségből tápolhatsz mindig. A másik ajtón hagyd el a hallt, a 204-es szoba zárva, a 203-ast viszont tárva nyitva. A kőszá zombit nyírd ki és vedd fel a Crew Member ID kártyát az ágyról, majd a - mintegy varázsszóra felelő - zombikat (az ágy mellett, a fürdőben és négyen-öten folyosón) lödd agyon. Ha akarsz, visszamehetsz a Lounge-ba tápolni, egyébként a kártyával a zsebedben egyenesen visszamehetsz a spirál lépcsőfeljáróba az elektronikus panelhez (visszafelé az egyik ajtó 206-os folyosó ajtaját már ki tudod nyitni), ahol használd a kártyát, hogy az első emelet két elektronikus zárja deaktiválódjon. Menj az elektronikus panelhez közelebb. Rögtön jobbra ■ dupla fémajtó ■ konyhá, ahol két zöld növényt és egy pisztolytárat tudsz felvenni. Innen nyílik ■ hűtőkamra is, de előtte vedd elő a shotgun (könnyű fokozaton). A hűtő tele van pihenő zombikkal, de amikor felveszed az Assault Rifle-t (vagy normál fokozaton a shotgun), egyszerre mind feléled, és közfognak. Mindegyikük likvidálása után egy győgszert hagynak maguk után, és ha jobban körülnézel a hűtőkamrában, még egy adag löszert is kell találnod, ahhoz a fegyverhez, amit felvetted. Menj ■ konyhán keresztül vissza a folyosóra. Haladj előre egészen a dupla ajtóig, ahol egy hulla fekszik, és egy zöld növény van a sarokban. Amikor ■ növényt felveszed és távoznál (az ajtó ugyanis a túloldaltól van bezárva), ■ hulla felkel. Lödd agyon, majd AZONNAL fordulj meg, mert egy biztonsági zombi tűnik fel mögötted. Ott addig lödd, amíg el nem dob egy Assault Rifle löszert (csak könnyű fokozaton). Menj vissza a folyosón és fordulj balra. A zombi némit gyilkol le, vedd fel a pisztolytöltényt, és menj ■ másik folyosó egyetlen nyitott ajtajához. Odakint a tatárszen hat zombi támolag, könnyű kikerülni őket, ami lényeges az a hajó végén, ■ panelen ■ kis Maintenance kulcs, vedd ki, (jár hozzá egy fájl is) hogy a lejárati teteje elcsúszson, amiből azonban egyelőre még hiányzik ■ kerék. Most vissza kell menned a spirális lépcsőfeljáróhoz, és keresd meg azt az ajtót, ami ■ térképen sárgával be van karikázva. Erről a folyosóról egy újabb sok kis kabinos részre jutsz, ahol két durva gyors zombi fog rögtön neked rontani, viszont egy Assault Rifle tárat hagynak maguk után (kár, hogy eddigre már nincs annyi helyed, hogy fel is tud venni), egyébként grasszál még itt egy harmadik, némileg lassabb zombó is, egy győgszert. A 304-es, a 303-as, ■ 301-es, ■ 308-as, a 307-es, és ■ 306-os kabinok zárva lesznek. A 302-esben felveszheted egy zöld növényt, és egy félautomata pisztolyt, ugyanekkor levágja magát a kötélről a felakasztott hulla (?) és neked ront. A 305-ös szobában is hasonló szituáció fogad, csak ott kötélről levágás nélkül ront neked a fürdőből egy zombi, itt amúgy egy pisztolytárat és zöld növényt vehetsz fel. A 305-ös kabin melletti nyitott ajtón hagyd el a kabinos részt. A vasrútkát a panel és a kulcs segítségével tudod felnyitni. A hallban (ismerős lesz) pont ■ veled átellenbe elhelyezkedő ajtó lesz nyitva. A folyosóról menj a be ■ Seven Seas bárba. A bárpulton levél, mellette zöld növény. A rulett asztalon és a félkör ablaknál pisztolytár. Vissza a folyosóra, be a folyosó végén az ajtón. A félkör alakú folyosó közepén a Store House-ban megtalálod a Valve Handle-t, egy naplót, pisztoly és shotgun töltényekkel együtt (ügysem tudod

már felvenni). Kifelé menet váratlan dolog történik! Egy hatalmas kormokban végződő kéz csap be az ablakon (csak nem egy Tyrant?), és hozzávágja Bruce-t a falhoz. A pillanatnyi eszméletvesztést használja ki Fongling és meglép az előbb megszerzett kerékkel.

## FONGLING

A lánnyal mindössze annyi a dolgod, hogy visszajuss az óceánjárók tatárszébe, ki a lejárathoz. Amint megkapod az irányítást, hat zombi fog mögötted betörni a folyosóra, ne foglalkozz velük, mint ahogy a vízszint az egyik zámboval sem kell különösebben törődni, mivel könnyen kikerülhetők. Az utat remélem, tudod visszafelé (bár, hall, spirál lépcsőfeljárót másik ajtó, folyosón előre). Kint a taton, akár megölted Bruce-szal ■ zámbokat, akár nem, most senki nem lesz, lesz viszont töltény (általában shotihoz) a kis medence lépcsőjén. Menj ■ lejárathoz és használd a kereket. Ekkor megjelenik Burce, és kiderül, hogy robbanástól már alig élő Morpheus a vezérlőből már jó ideje figyel a kis kompánia tevékenységét, amit most úgy látszik, meg is eléged, mert szabadon ereszt két Elite Huntert.

## BRUCE MCGIVERN

A hunterek elég kemény fickók, igaz csak normál fokozaton, ugyanazokat a támadásokat tudják, mint a sima eddig is ismert hunterek (pl.: ■ fejlecspást), de ezen felül képesek még oldal irányba is villámgyorsan kitérni a lövedékek elől. Shotgun vagy Assault Rifle-t ajánlok hozzájuk, ha nem akard az összes győgszert itemedet elhasználni. Mire végzel ■ két vadással, Fongling is végez a lejárati felnyitásával és eltűnik a nyílásban. Bruce már nem, de te még láthatod, amint a Morpheus hogy elkerüli a halált, beadja magának a T-vírus egyik kísérleti változatát. Amikor ismét nálad az irányítás, mész le te is a lány után. Itt ebben ■ helyiségben tudsz ismét menteni, és cuccolni magadat. Menj le a lifttel. Középen a beugróban van egy zöld növény. Ha ebben a szobában a fal mellett húzódó karzatot körbefutsz (ez egyébként a boiler Room, csak még nincs meg ■ másik térkép) két ajtót is észrevehetsz. Mindkettőt ugyanarra ■ folyosóra visz, értelemszerűen ■ másik végére. Tök mindegy melyiken indulsz el, mindkét irányban lesz egy csomó munkás zámbo (mögötted is megjelennek majd a semmielőtt). Erdemes levérni az összeset, még akkor is, ha kifogy a pisztolytöltényed (közül van a tápolási hely), mivel két győgszert hagynak maguk után. Erről a folyosóról egyébként csak egy új ajtó nyílik, ami egy lifthez visz. A lift ■ spirális lépcsőfeljáró legalsó szintjére dob le. Itt végre felveheted ■ másik térképét. Tehát akkor elvileg most ■ B1 szinten vagy. A Cargo Roomon keresztül juss el a bemutatkozó teremig (Presentation Room). Mindössze egy-egy zombi lesz mindkét irányban (meg egy pisztolytár a raklapokon). A bemutatkozóteremben, ■ egyik sarokban egy zöld növény, az üvegpartályok előtt egy Report (fájl), és egy feszítősza (Crowbar). Amikor kifelé indulsz, megjelenik Morpheus. Szerecsenféle fickónak fogalma sem volt, hogy egy náli DNS alapú vírust fecskendezett magába, bár kitudja... (fesz kis cickók nőttek a fickón?). Annyi elánye viszont volt ■ kísérleti vírusrnak, hogy egyfajta elektronikus védőmező fedt az egész testét (ezért vannak körülötte a kisülések is), sebezni tehát nem igazán lehet. Az egyetlen dolog, amit tehetsz, hogy visszarahansz ■ Cargo Roomba, és ■ megszerzett feszítőszával elkezd felfeszíteni a fal mellett heverő dobozokat (miközben a hermafrodita támadásait is kerülgetned kell). Az első három mindig üres lesz, de ■ negyedikben (legalábbis easy fokozaton, normálom kb. hetedik a nyerő) egy ID kártyát találsz (Crewman Keycard), ezzel rohanj ki a spirális lépcsőfeljáróba, és használd az ID cskek

ajtónál. Bruce megmenekül ugyan, de mindketten csapdába esnek. Mázli, hogy a kis kínai gádzsó átfér az ajtó felett a szelölőjáraton a túloldalra.

## FONGLING

A csajjal mindössze annyi a feladatod, hogy segíts a Bruce-t fogva tartó ajtóba kinyitni. Ehhez először rohanj le a lépcsőn a motortérbe. Ha használtad már a gépfegyvert, az egyik hullától vehetsz fel hozzá töltényt (a másinál pisztolyhoz való van). Ha nagyon arcocskodni akarsz, leszedheted a két huntet (a sarkokon felrobbantható gázpalackokkal a legkönnyebben), de egyébként könnyebb és gyorsabb is, ha elavírozol köztük, és az egyik sarkon ■ panelt visszakapcsolod „ON” állásba. Utána menj egy szinttel feljebb, és szintén kapcsolod át az irányítópanelt. Mindezek után már csak nyisd ki Bruce-nak az ajtót.

## BRUCE MCGIVERN

A közjáték után (úgy látszik Morpheus lelépett), menj a térkép szerinti 004-os kabinba, ahol egy zámbo meg shoti töltény van. A 006-osban egy zombi és két zöld növény várja, hogy felszedd. A 008-as kabin ajtaja tárva nyitva (van odabent egy shoti töltény), de amikor bemész, odakint a folyosón megjelenik egy rakat munkás zámbo, akik már hányznak is. Egyébként érdekes, hogy az egyik kabinban (asszem a nyolcasban) van egy fekvőhely, ami a többivel ellentétben be van függönyözve (na e mögé szívesen benézne volna, hogy ki pihen ott). Egyébként, amikor Fongling kinyitotta neked az ajtót, a szinten az összes elektronikus zár is megnyílt, ha előveszed a térképet, két ajtót is látnod kell, ami sárgával be van karikázva, célozd meg az első (vigyázat Cargo Roomban hunter lesz!), ■ a Monitor szoba. Itt menthetsz, tápolhatsz löszert, de találsz itt egy dokumentumot, egy eü spray-t és egy Recreation Room Key-t is. Ments, ha akarsz, és menj a bemutatkozó terembe (Presentation Room). A székek mögött van egy lépcsőfeljáró aminek a tetejét most már fel tudod nyitni ■ kapcsolóval (a zámbokkal ne foglalkozz), ezen keresztül feljutsz a központi hallba. Menj a bárba, ha leküzdöd az öt zombit, egy győgszert kapsz cserébe, a félkör ablaknál állókann nem kell foglalkoznod, mivel azok csak bambulnak. Bár ha lenyomod őket, egy újabb győgszert kapsz, és az automaták mellől is felveheted a két zöld növényt. A most szerzett kulccsoddal nyisd ki ■ Stairs Room 1F-el jelölt helyiség felé az ajtót és menj fel ■ lépcsőn. Nyírd ki ■ zámbo, vedd fel a zöld növényt a sarokból, és menj ki a folyosóra. A második zombiért az egyenruhásért egy győgszert kapsz majd. Menj be az oldalsó ajtón a kapitány szobájába. Az asztalról vedd fel a hajónaplót, amikor a dogozból előtér a már kissé rathadó kapitány. Elég kemény ■ srác, főleg normál fokozaton. Másodszori elhalálozás után leejt majd egy magnum töltényt, de ezt majd csak akkor tudod felvenni, ha odabent a dolgozóból már felvetted a magnumot (a naplóbán is írt róla). Itt egyébként van még egy zöld növény, és egy újabb tár a magnumhoz az asztalon. (Kint meg két shoti töltény.) Jobbra nézz be ■ fürdőbe, lödd agyon a kapitány nénit, és vedd fel ■ kád mellől ■ zöld növényt. Menj ki a kapitány kabinjából, lödd agyon a két zombit (győgszert kapsz érte), és menj egy szinttel feljebb. Nyírd ki a zombit (Assault Rifle töltény), vedd fel a sarokból a shoti töltényt, és a zöld növényt, majd nyiss be ■ hidra. Ekkor megszólal a vészjelző sziréna, a hajó ugyanis irányítás nélkül hamarosan beleszalad a szárazföldre. Fongling is a hidron van. Nehézségi fokozattól függően változó visszazámlálás indul meg, és egy csapatnyi tiszt zombi tör be a hidra. Ha akard, lenyomhatod őket (győgszertért), és felveheted a két adag shoti töltényt is, ha nem, indulj Fongling után a jobboldali aj-



tón. Kint a helikopter leszállón egy Tyrant sakkban tartja a lányt. Ez a szörny volt, aki odavágott a falhoz a raktárnál. Itt az ideje ■ visszavágnának!!!

## TENTACLE TYRANT

En az Assault Rifle-t használtam ellene, és amikor kifogyott a shotgunnal löttem, legálabbis easy fokozaton, elég kicsiket sebez (még arra is van idő, hogy felszedd a két adag pisztolytöltényt a sarokból), és még rengeteg gyógyító cuccodnak kell lennie, ha nem bénáztál (több mint negyven). Normálán már kicsit más a helyzet, mivel nincs gépfegyver, kevesebb a lőszer a shotiban, úgyhogy kénytelen vagy pontos magnum lövéseket leadnod, és menekülnöd a nagyobb csapásai elől. A menekülés gombbal ki is térhetsz a támadási elől, ha ügyes vagy. Kétszer megpaddolózik, mielőtt kinyúvadra. Ha még a visszasszámlálás lejárt a előtt végzel vele, végignézheted, amint Bruce leugrik a felrobbanó/ütőző hajóról, és kiszúrja merre menekült Morpheus, ha nem...

## GROUNDWATER WAY BRUCE MCGIVERN

A folyosón a kút után, rögtön balra a falon a térkép, jobbra egy mentési szoba, skulával, két zöld növényvel, és két fájllal. A folyosó végén jobbra az eltorlaszolt ajtónál shoti töltény, de ami még ennél is fontosabb, ott a gránátvető is! A következő rész már erősen a csatorna, ahol a szennyvízben kell tétődg gázolva haladnod. A víz tele van „Torpedo Kid”-ekkel (hogy miért pont így nevezték el őket, az egyik fájlból derítheted ki, velük kerül a találkozást, mivel mérgezőek). Mász a szennyvízbe és balra indulsz el, majd fordulj jobbra, és mássz kis ■ lépcsőnél a „partra”, vedd fel az Assault Rifle töltényeket, ha nincs helyed, cseréld ki a pisztolytárrakra. Be az ajtón, utána ne a szemközti ajtót használod, hanem fuss végig a folyosón (én nem foglalkoztam a zombikkal, de ha kedved tartja, levadászhatod őket, gondolom cuccért). A csatornában jobbra indulsz el, majd az elágazásnál majdnem pont veled szemben a szörny mellett lesz egy lépcső, azon menj fel. A folyosón először kell megküzdened a csupasz zombikkal, igaz megéri, mert egy gyógyszerit és egy géppityu töltényt hagynak maguk után, odakint aztán még egy gránátvető töltényt is felvehetsz. A csatornában balra indulsz el, és ■ torpedó lények között lavírozva, a lépcső után egy liftet találsz, ami felvisz az irányítóterembe. Végre találsz egy rádiót, amin felveheted a főhadiszállással a kapcsolatot, meg van ott egy zöld növény is.

## FONGLING

A mini-köztéték után újra a lányt irányítod. Miután lelépett a gigász dagadt Tyrant, szedd fel a sarokról a zöld növényt, a ládáról pedig a térképet, és a gépfegyvertárat. A szörny után nem mehatsz, mivel ■ csaj be van tájva, marad vele is a csatorna. A szennyvízben jobbra indulsz el, majd fordulj balra. A három zombit érdemes még addig elintézni, amíg a szennyvízben topicskolsz, mert amikor már kímáztál itt a lépcsőre, hogy felvedd a hullától a Sector Admin Key-t, odakentről már elég nehéz lesz becélozni a rohadékokat, feljönni meg nem tudnak. Ha megvan a kulcs, egyébként mehatsz vissza oda, ahonnan jöttél, ettől egy kicsit arrébb is van egy lépcső, ami ■ Control Roomhoz visz, ezt nyitja az előbb megszerzett kulcs. Itt azon kívül, hogy felvehetsz egy gépfegyvertöltényt, a panelt átkapcsolva még az elektronikus zárat is kinyithatod. Na igen, most vissza kell rohannod a hullához, akitől a kulcsot vettél el, de útközben az összes létező zombi felkel a csatornában, úgyhogy spuri! Utána vágj át a folyosón, vedd fel a pisztolytárat (bár ha fel tudod venni, elég pazarló vagy, már ami a lőszerrel illeti), a szennyvízben állj be egy biztos helyre, és

szedd le a tizenegy rád támadó zombót. Innen már csak két helyen tudod ■ csatornát elhagyni, az egyik zsákutca, de legalább fel vehetsz onnan egy eü spray-t, a másik pedig egy lifthez visz. A folyosó végén kijutsz a heliportra, ahol kivételesen Bruce menti meg ■ lányt, ráadásul a sajátjaitól, akik ■ belé operált nyomkövető chip segítségével akarták megtalálni, sőt likvidálni.

## BRUCE MCGIVERN

Kezdés után természetesen jobbra lesz egy mentési hely, ahol tápolhatsz (még gránátvető töltényt is találsz), ezen kívül eü spray és két fájll van ■ asztalon. A folyosón jobbra, majd balra kell fordulnod (a többi irány zsákutca, és jellemző a helyre, hogy mind a kis békaszörű lényeket, mind a lágoló zombikat könnyű kikerülni), majd az ajtó után megint fordulj balra. A következő folyosón tűnnek fel először ■ Glimmer névre hallgató, békaszörű kis görccsök, amik elég gyorsak, és savat köpködnek. Fordulj az elágazásnál jobbra, ez az út visz a lifthez. Odalent ■ B4-es szinten balra kell fordulnod, majd a lágoló résznél balra (az ajtó mellett lesz egy zöld növény), a T elágazásnál jobbra fordulj, majd balra, és menj le a lifttel. Vedd fel a magnum töltényeket, és az Elevator Keycardot, majd menj vissza lifttel. Fordulj jobbra, és válaszd a szemközti ajtót. A Glimmereket kerülj ki, és egy jobb, majd egy balkanyarral már ott is vagy a liftnél. Odalent kerül el a bretyókat, fordulj rögtön balra. Az ajtó után a zsákutcából vedd fel a zöld növényt, majd menj vissza és fordulj balra a kis ajtóhoz. A nagy raktárterben a dobozoknál a padló mindenhol tele van pisztolytárrakkal (a japán NTSC verzióban mintha magnum töltények is lettek volna). A liftnél használd a kártyát, amikor megjelenik a csajnál láított hájas disznó.

## FAT TYRANT

Ha könnyű fokozatban játszol, kapd elő ■ géppityut, elvileg még egy csomó skulónak lennie kell benne, és sorozd meg, legrosszabb esetben egy gyógyítással és egy gépfegyver tárral meg lehet üszni a dolgot. Normálán ugyi már nincs gépfegyver, úgyhogy elő a gránátvetővel, és sorozd, mint állat, ha pedig elfogyott használd a magnumot vagy a shotgun. A dagadék egyként a súlyához képest meglepően fürge, sokkal gyorsabb nálunk, ezért elmenekülni nem tudsz előle, csak akkor nem üldöz, ha a ládák mögé bújsz. Normálán egyébként elég nagyokat sebez az ütéseivel, és ráadásul, mint egy szumós pankrátor, még rád is veti magát teljes testsúlyával, ami irritó hamar leszedi az energiádat. Normálán már elegendő meg fog izzasztani, érdemes ■ ládák mögött bujkálni és ki-kilodálazva leszedni ■ zsirhegyet. A liftnél már Fongling is velünk tart, amikor megjelenik a tetején Morpheus, és elvágja a felvonó kábelét. A vészfék ugyan ideig-óráig megállítja ■ liftet, de ez csak arra jó, hogy a duó ismét elszakadjon egymástól.

## BENTHIC LABON AND MISCILE FACILITY FONGLING

Jobbra természetesen ismét egy olyan szoba figyel, ahol menteni tudsz, és ha szükségét érzed, vehetsz fel pisztolytöltényt is. Ezen a részen én egyébként nem találtam térképet, majd csak később ■ passzív tudtam felszedni. A hosszú csempézett folyosó tele van hullákkal, bár egyelőre békén hagynak. Mivel egyik ajtó sem nyitható még, a személedobban keresztül távozsz. Itt végre találsz egy nyitott ajtót, ami az irányítóterembe visz, aktiváld a panelt, majd nyírd ki a sarokban feleledő sztahanovista zombót. Vissza a folyosóra, most már nyitva lesz a lift. A lift után végig a folyosón, de épp mikor bementétek, hogy a rakéták készen állnak a kilövésre, és evakuálni kell

■ silót, megjelenik Morpheus és leveri ■ kiscsajt.

## BRUCE MCGIVERN

Amint megkaptad az irányítást, szólíts magadhoz valami izmosabb fegyvert, mert ■ folyosón egy hunter máskéül. Jobbra ■ kis beugróban két zöld növény lesz, az innen nyíló raktárban pedig három zombi, egy fájll, a labor térképe, még egy fájll, shoti és két pisztolytöltény, és ami a legfontosabb a Pod Bay Keycard. A térkép most elég jól jön, mivel a helyiségekre úgy fogok utalni, ahogy azok ■ térképen jelezve vannak. A dupla ajtó a lift, menj fel vele ■ harmadikra (3F). Ez az a fehér folyosó, ahol a lánnal már jártál, persze most az összes zombi feléled. Öld meg őket (jól hasznosítható az egyik fal melletti gázpalack), egy magnum tárat és két gyógyszert hagynak maguk után. A folyosó végén ■ kerekas ajtót a kádártya nyitja. Odabent vedd fel a ládáról az eü spray-t, és a kis asztalról a Digital Recordert. Menj vissza ■ lifthez, és menj a második emeletre (2F). Egy hasonló félkörívű folyosóra jutsz ki, használd a térképet, és menj a 2D-01-es kóddal jelölt szobába. Nyírd ki ■ zombót, és nézd meg az e-mail-eket ■ számítógépen. Vedd fel a magnóval Morpheus hangját. Itt nincs több dolog, menj a szemközti 2D-02-es szobába. Van itt egy shoti töltény, de ami lényegesebb az az asztalon ■ fájll, amiben egy vadiúj kreatúra leírása van (hamarosan találkozol vele :) Vissza a folyosóra, és elő a shotgunnal, mert lesz odakint három Hunter is. A cél ezúttal a 2B-01-es szoba, ami a folyosó túloldalán van, igaz előtte még ki kell nyírd két zombit, de legalább egy magnum tárat kapsz érte cserébe. A 2B-01-es szobában öld meg a zombót (gyógyszerit), és vedd fel a székről a levelet Morpheus-tól, amiben leírja, hogy kell használni az e-mail-es hangját, hogy bejusunk a növénykéjéhez. Ha akarsz, ■ lifttel visszamehetsz a mentési helyre, menhatsz, egyébként menj az első emeletre (1F), és használd a hangfelismerős ajtónál ■ rögzített Morpheus kódszavakat. A következő kis teremben, az egyik védőruhás poli feléled, ha kinyírod, egy gyógyszert kapsz cserébe. Ezután kátfelé is mehatsz, mindkettő ugyanarra a folyosóra visz (és egyégy zombit kell agyonlőnöd), ami viszont tele van hatalmas darazsokkal, amiket elég nehéz leszedni (szinte lehetetlen) – mondjuk szórakozzon velük, aki rá van szorulva. Menj inkább be ■ nagyterembe (Plant), amikor megindulsz a labor felé, megjelenik a kis „szűnyogpalánták” anyukája...

## GIANT WASP

A nanuka nem csak maga támad, de ■ kölkje is neked mennek. A padlón előszörba különféle töltényeket találsz. Easy-n elég könnyű, néhány gránátvető lövedéssel meg lehet oldani a dolgot, mindössze könnyebb sérülésekkell. (Csak lödd a potrohát!) Normálán már kicsit nehezebb a meló, sokat zavarnak ■ darazsak, nagyobbakat sebez a drága, és több skuló is kell neki. Ha leverted, irány ■ Laboratórium, mivel a kicsik nem pusztulnak el...

## FOLYTATÁS: BRUCE MCGIVERN

A laborban a kis beugróból vedd fel a Charged Particles fegyvert, ami már ránézésre is ki fogja nyuvasztani Morpheus-t. Ekkor a túloldalról kiszabadulnak a zombik. Ahonnan kijöttek, találsz majd egy hullát ■ Backyard kulcsal, és a vadiúj fegyvered leírását se hagyd az asztalon. Mielőtt visszaindulsz a lifthez (feltüntetési helyiségek, stb.) a lift mellett találsz egy zárt ajtót, ezt nyitja a Backyard kulcs. Hehe, kint vagy a szemetes részénél, ahol a csajjal már jártál. Bruce-szal fel a lifttel. Végig ■ folyosón, be a terembe, ahol Fonglinget levertek. Ez lehet Morpheus trónterme, legalábbis a berendezésből ítélve. Vedd fel a „trónjáról” a naplóját (örült tervek Afrikáról). Ha jobban meg-

nézed, az széket tologatták, ezt jól látni a padlón, told el te is (YES), majd nyomd át a kapcsolót (ismét YES). Megnyílik mögötted egy lift lejárata, ■ monitorok is bekapcsolnak. Fonglinget látod eszméletlenül Morpheus előtt, aki alig várja már, hogy lemenj hozzá. Használd a liftet. Ez a terem az utolsó lehetőség, hogy a játék vége előtt tápolj és ments. Ugyhogy tápolj (eü csomag és zöld növény a sarokban) és vegyél fel annyi lőszer, amennyit csak tudsz (találsz itt magnumot, shotit, gránát, és géppityut is). Ha túl sok van, pl.: shotiból vagy pisztolytöltényből, inkább lödd el őket, és vedd fel a jobb skulákat. Utána ments és nyiss be az ajtón.

## FEMALE TYRANT AKA MORPHIUS

Easy fokozaton elég könnyű lesz a föellen-ség, mert mire ideérsz, lesz nálad vagy harminc zöld növény, 20 gyógyszer, és eü spray-k. Ezen kívül elég kicsiket sebez a drága. Általában a régi, szakítás-fejleves-rős-kaszabolós támadásokkal jön neked, de a legutóbbi találkozásokat óta megtanult néhány új trükköt is, például fel tud emelkedni a levegőbe, hogy ott gerjessen elektromos kisüléseket, vagy épp neked repüljön. Ha beszorított valahová, mindig menekülj arrébb, mivel közelről gyorsan támad, esélyed sem lesz látni. Normálán már kökémény lesz, gyors, állandóan elodalmaz, és keményeket sebez, ráadásul kevés gyógyító cucc van a zsebedben. Egyébként a speckó gettó áramfegyvert használd, és próbáld meg gyakran gyógyítani. Miután leverted, Fongling is magához tér (naná, miért is ne?), csakhogy ekkor beindul a rakétakilövés utolsó fázisa, és megindul a visszasszámlálás. Kettéváltak: a lány marad ■ helyén, és a monitoron keresztül irányít, te pedig mész hatástalanítani a bombákat. Erre kb. hat perced lesz... (Ja és időközben furcsa változáson megy keresztül a már halottnak hitt Morpheus is.)

## BRUCE MCGIVERN - AZ UTOLSÓ FELVONÁS

Ezen a részen nem lesz térkép, teljesen Fongling utasításaira kell hagyatkoznod. Amikor átrohansz a hidon, és bemennél az ajtón, kiölr a teremből a kicsit már átalakult Morpheus, őt is le kell tehát ráznod magadról. A folyosón lesznek cuccok (növény és töltények), de lesz egy csomó zombi is. Minden elágazásnál segít Fongling, aszemmel először balra, jobbra, balra, balra kell fordulnod, hogy elérd a következő jobbra lévő ajtót. Az újabb hidon egy kis gond merül fel, a továbbjutás ajtaja zárva, Morpheus viszont utólag. Addig, míg Fongling kinyitja az ajtót, fel kell tartanod a szörnyet, ehhez sorozd a testéből elő-előbukkanó fejét, mondjuk, ha van még töltény ■ géppityudban. A feje mindig máshonnan bukkan elő, ha jól célzol, a szörny állandóan meghátrál, ha viszont bénázol, Morpheus a közeledbe ér, és az egyik hatalmas mancsával agyoncsop. Miután Fongling kinyitotta az elektronikus zárat, gyérünk tovább. Ezen a folyosón kétszer kell jobbra fordulnod (lesz majd két elég szívos zombi is), majd balra, de előtte a kis beugróból vedd fel ■ magnum töltényt a géppityu töltényt és az eü spray-t. A harmadik hidon természetes ismét csak nem nyílik a túloldal az ajtó, úgyhogy megint kénytelen leszel megküzdni Morpheus-szal, bár ezúttal utóljára. Ha van még magnumod, azt használd, lödd a fejét, a végén beadj kulcsot. A játék vége egyébként nagyon hasonlít a RE Zero végére, mivel itt is lassítva mutatják az utolsó golyó útját (jól is néz ki). Morpheus az utolsó feljövés után bemondja az unalmast, azonban a mutálódott teste most kezd csak osztódni. Egyre nagyobb és nagyobb lesz, mígnem egy hatalmas robbanással, ami a sziget összes létesítményét is megsemmisíti, kipukkadd. A stáblista közben löthajlik, hogy azért hőseink túléltek a robbanást, sőt...

Csipi M Lee  
csipimlee@576.hu



# SILENT HILL 3 (PS2) VÉGI GJÁTSZÁS BEFEJEZŐ RÉSZ

## PLATFORM - UNK- KNOWN STATION

Hatalmasat fékezett a metrő, és igaz esletem, de legalább ki tudok menekülni a peronra. A helyzetem most sem túl rózsás, már megint nem tudom hol vagyok. A mentést követő rövid pihenés után lélekben felkészülök rá, hogy érhetnek még meglepetések bőven, majd erőt veszek magamon, és az egyetlen lehetséges kijárattal lemegyek a lépcsőn. Úgy nézem valami föld alatti óváhelyen járok, jobbra fordulok, és a folyosó végén kimegyek a nagy vasajtnál... egy újabb alternatív világba. Ezt komolyan mondom nem bírom idegellek. Pendulumok és az elbaltított Numb Body-k keresztülszében balra lavírozok, harcolni még csak véletlenül sem állók le velük, úgy érzem ugyanis, hogy a csata kimenetele kétséges lenne. Az első jobbra nyíló, egyébként két ajtón bemenekülök, majd egyenesen továbbfutok, és még mielőtt betámadna egy újabb ebi, ■■■ előzőhöz kísértetiesen ■■■ hasonlít első jobb oldali ajtó felé veszem az irányt. A T elágazásnál bemegyek balra, igaz megint csak kerülgetnem kell ■■■ lényeket, azt hiszem ez lassan szokásomá fog válni. A táblán találok egy várható lúcsos, de még használatba térképét, és egy - hogy a fenébe kerül ez ide? - buzogányt, amely ugyan igen nehéznek bizonyul, de valószínűleg halásos lesz a lények ellen. Körülnézek a palcokon egy esetleges elsősegélycsomag reményében, nem is kell csalatkoztom. Találok egy másik kijáratot, amin kimehetek, mindjárt tesztellem is ■■■ előbb szerzett buzogányt: halásos igaz, de mégiscsak nábbal vagyok, így nehézkesen bának vele. Jobbra beugrok az első ajtón, ■■■ folyosó végén a kacsatok közt sok hasznos holmira lelek: hús, energiaital és egy üres üveg ■■■ új szerzeményem. A térképre idegesen bár, de rákukkantok, úgy nézem délre egy zsakutca van. Kíváncsiságból körülnézek ott is, találok egy adag shotgun löszert. Vissza, észak fele veszem az utam, de az elágazásnál bekanyarodok jobbra, ahol egy nagy vasajtó van. A nyugatlatonú csőnd nem tart sokáig, több pengés Pendulum tör az életemre, mondjátok azt nyugodtan, hogy gyáva nyílok vagyok, de harc nélkül beugykedem magam a továbbjutást jelentő egyetlen balra található ajtón. A szokatlanul hosszú folyosó végén jobbra fordulok és ■■■ elágazásnál megint jobbra térek be. Egy természetes elbált - jobb híján nevezem csak így ezt ■■■ fertelmes kálábú torzót - állja utam, elég nehézkes a kikerülése, ezért szanaszét lövöm a shotgunnal. Azon veszem észre magam, hogy a már élettelen porhüvelyt még mindig ütöm és rugdosom, mintha ■■■ összes eddigi dologért egyedül ő lett volna a felelős. A második jobbra található ajtón megyek be egyébként, és egy ellőzárszerűségben találok magam. Végre mentési lehetőség, illetve energiaitalok és töltények várnak rám. Miután magamhoz veszem őket körülnézek. Egy rozsdás, nemkülönben bűdös kerozinnal telít tartályra leszek figyelmes. Az üres borosüveget teletöltöm, gondolom talán még jól jöhet a jövőben, ha más nem ráloscolom valami lénnyre, ha nagyon nem bír magával. Visszamegyek és lélekszakadtából behalok az egyel balra nyíló ajtón keresztül út egy géptermébe, ahol egy lefele vezető létrát találok. Egy a baj, az üreg, ohova levezet a létra moskos-olajos vízzel telí, valamint ki kellene találnom. Aha, hisz itt van egy szivattyú. Hamar teletankolom a kerozinnal, majd beindítom a gépezetet és láss csodát, szabaddá vált a lefele vezető út.

## INTERVU

(Megj.: kénytelen vagyok megszakítani a gondolatmenetet, egyszerűen NEM HISZEM EL, hogy mennyire szép ez a játék - lazán megérdemelt a tíz pont.)

Orrfacsaró a bűz itt, ■■ csatornában, mind egy a lénnyek az, hogy mielőbb kijussak innen. Mivel az ajtót zárva találok lemegyek a lépcsőn, majd a rozsdás vaslépcsőn is, keresztülfutok a nem túl bizalomgerjesztő hídcskán a szennyvíz felett. Jobb híján egyenesen továbbfutok, le a lépcsőn, és miután kiementem az ajtón jobbra fordulok. Nyugtalanító hangokat hallok, igaz félve, de beugrok a moskos szennyvízbe és elfutok egészen a folyosó végéig. Úgyes voltam, kikerültem egy elbaltolt, de nem bírom el magam, és sürgősen kikérem egy jobbra nyíló ajtóhoz. Futok, futok tovább egyenesen, újabb lépcsősor, majd az előbbivel párhuzamosan futó híd

megtorpanok. Jézusom, mintha valami rejtőzködne a víz alatt... Az innen nem messze lévő szobában alaposan szétnezek, egy ampullát és a kacsatok közt egy hajszáritót találok. Haját mosni biztos ■■■ fogok egyhamar, de azért magamhoz veszem, és visszamegyek a...hopp, eltűnt ■■■ lénny a híd alól. Huh, remélem ■■■ botlok bele ütköztem. Miután visszakerélek az ajtóhoz, ahol ■■■ elbaltolt nem olyan rég kikerültem, ■■■ peremen jobbra tartok, és bemegyek a nagy vasajtnál. Elfutok a folyosó végéig, nem véletlenül nagy itt a zaj, ■■■ egy ■■■ két Numb Body lendül támadásba. A T elágazásnál balra rohanok, és az ajtón megyek a biztonságos irodába. Az asztalon egy energiaitalt találok, illetve a fémajtónál egy nem túl biztató táblát, miszerint jobb lesz vigyázni a környéken. Ehhez tartom magam, mentek egyet, már csak azért is, mert az ajtón túl féktelen mászárlás nyomaira bukkanok: akárhová is nézek, mintha egy perverz festő vérral mázolta volna ki a terepet. A víz nyugtalanítóan hullámlzik, ezért lassú, kimért léptekkel haladok keresztül a pallón. Vagy mégsem? Inamba száll a bátorságom, inkább körülnézek még ■■■ a dalon. A konnektornál egy hirtelen átléteztetve előhalászom a hajszáritót, és miután üzembe helyeztem bedobom a háborgó vízbe. Isteni szerencse, hogy így tettem...most már egy fokkal nyugodtabban megyek át a földalati kijárathoz, onnan pedig jobbra tovább a folyosó végén található újabb ajtóhoz. Megtorpanok, mivel akárhogy is fülelek, arra ■■■ következtetésre jutok, hogy hamarosan Pendulumokba fogok baltani. Előveszem ■■■ megviselt térképet, és szomorúan nyugtázom, hogy utam csakis délre vezet, a múmiák irányába. El is indulok lefele, majd jobboldalt ■■■ ajtón túl a kellemes, nyugtató fényáram lépcsősor vár. Az ajtó mögött jó nagy rendtelenség fogad, fémcsövek ■■■ vaslépcsőn, majd a létáram. No, végre kijutottam a csatornából, remélem most már jobbra fordul a helyzetem. Csak ne lennének azok ■■■ nyomozást zajok...

## CONSTRUCTION SITE

Az épület vonalát balról követve találok egy hardt, melyen ■■■ már megszokott jelet, mentési lehetőséget találok. A közelében egy kőszárnas ajtó terpeszkedik, szinte várja, hogy áthaladjak rajta, ■■■ is télenkedek. Itt még nagyobb a rendtelenség, ■■■ lift sem üzemel, viszont tőle balra energiaitalok hevernek. Bemegyek a lépcsőházba, minden csupa piszok, a különös zajokhoz sajnos lassan már kezdek hozzászokni. Felmászom egészen az ötödik szintig, itt találok ugyanis ■■■ első ajtót, ahol be tudok menni. A végében nem találok semmi említésre méltót, ezért hamarosan továbbindulok, ki egészen a hajléktalan-szállásra emlékeztető tetőszékre. A sok üres üveg közé elsősorva azért egy kis kincs is vegyül pár energiaital formájában, miután felvettem őket azt ■■■ észre, hogy ■■■ ajtótól jobbra mintha a fal be lenne gipszelve egy jó darabon. Adok is neki a buzogánnyal, a jó kömüvesmunka eredményes egy hangtompító, amit nagy hamarjában rá is illeszek ■■■ nálam lévő pisztoly csövére. Merre mehetnék tovább? Sajnos csak egyetlen út kínálkozik, ■■■ moskos matracot lelékölöm ■■■ mélybe, és kaszkadőrket megszegyenítő ügyességgel utána vetem magam. Már éppen kezdeném azt hinni, hogy cseberből vederbe kerültem, mikor rálelek ■■■ falon tántogató nyílásra, amin keresztül kimászok az állványzatra. Kint repkedő Pendulumok várnak a prédára, de ma nem én leszek a betevő falatjuk, ennek reményében elrohánok jobbra, és a nyitott ablakon át bemászok az épület belsejébe. Miután elhagyom a szobát, a folyosó nyomvonalát követve elfutok a legutolsó ajtóhoz. Bent egy babaraktár van, a látvány nem valami telemlél, főként, mivel az egyik próbababát menet közben lefejezi valaki. Miközben azon gondolkodom, hogy miként lehet testnedve egy babának felveszem a két doboz löszert. Sebtem elindulok visszafelé, és a második jobbra eső ajtón bemegyek. No, már hiánytalan a zajokat, most végre megkaptam. Balra indulok, lemesszárulok két rég látott verengző fenevadat ■■■ nevezésként két "kutyák" - és megnézem a liftet. Az ajtaja egy kicsit nyitva van, ■■■ a későbbiek folyamán még érdekes is lehet. Pillanatnyi menedéket a piroslámpás Exit felirattal ajtó mögött, a lépcsőházban lelek. Felvonszolom magam az ötödik szintre, ahol balra tartok, majd a falhoz érkező újabb balost veszek. Egy kis táblára leszek fi-

gyelmes, Szépművészeti Galéria felirattal és bár jelen helyzetemben gondolni sem merek egy esetleges alternatív művészeti alkotás formájában támadó újabb idegőrlő csapásra, mondjuk egy kubista festményre, de azért bemegyek itt az ajtón, balra. Nem csalódom, találok pár képet, viszont az ajtóval szemközti falon egy üres hely tántog, nyilvánvalóan hiányzik egy kép, annál is inkább, mivel ■■■ festmény címe fel is van tüntetve: „A lángok mindent megfeszítenek”. Tisztifőzők tehát. Hát igen, ERRE a világra ráferne egy újabb...hagyjuk. A képtől - illetőleg annak hűlt helyétől - jobbra egy ajtó leledzik, melynek kimegyek. Balra a kartondobozokba hajított valaki egy csavarhúzó, biztos kellene fog még. Ezen a folyosón visszaindulok, és egyetlen nyitott ajtót találok még, egy raktár ez, ahol egy katanát találok. Miután lecsérlelem ■■■ nehezen kezelhető buzogányra, visszamegyek ■■■ galérián át az annak ■■■ bejáratával szemben lévő ajtóig. Követve a folyosó vonalát jobbra fordulok, majd ismétellen jobbra, de itt máris bemegyek a balra felheltető ajtón ■■■ irodába. Az energiaitalt amit itt találok kitűnően üdít, főként, hogy ezeket ■■■ nyomvadit elbaltolt folyamatosan támadnak és emiatt rendszeren fog ■■■ energiát, túl nagy viszont ez az iroda ahhoz, hogy ne nézzek jobban körül használható tárgyat után kutatva. Nem is csodálom megérzéseimben, egy mechanikus emelőt veszek észre, és bár jó nehéz, de magamhoz kapom. Az irodából kijövet átme- gyek ■■■ azzal szemben lévő zárt ajtóhoz, jászai könnyedséggel kinyitlom, mire visszaérek a harmadik emelet központi részébe. Balra indulok, be a lépcsőházba, azaz a „piroslámpás” kijáratba [Exit]. Legyalogolok ■■■ többi helyszínhez képest nyugalmasnak mondható lépcsőházban a harmadik szintre, majd kétszer balra tartok, és bár nincs kedvem táncolni, bemegyek Mónica Tancsütődjő felirattal ajtón, majd miután egy folyosóra értem tartom az irányt délként, és ■■■ velem pontosan szemben található ajtón is bemegyek. A dohányzóasztalon végre-valahára rálelek ■■■ létesítmény térképére, miután pedig ■■■ rendtelenségek tükröző asztalon elkezdik kutakodni, egyszer csak azon kapom magam, hogy ■■■ beszorult fiókot megpróbálom felszerelni ■■■ csavarhúzóval. Erőfeszítéseimet siker koronázza, egy kötelel találok - tőn csak nem felakartam magát kötni valaki? Most már biztos nem fogja; elmentem az állást, majd miután kitélelőbelem magam és balra fordulok, elindulok a folyosó végén található helyiséghez. Ez ■■■ más, mint egy raktár, ampullát és elsősegély csomagot veszek magamhoz, felettébb szükségem volt már ezekre ■■■ kiegészítőkre. Visszalálok át ■■■ táncstúdiós ajtón egészen a félig nyitott ajtóig lifthez, már csak azért sem esélyem elte- vedni, mert folyamatosan előveszem a térképet. Az emelő most nagyon jól jön, befeszítem a két beszorult lifttől-szárnny közé, amit sikerül annyira szűfeszítenem, hogy épp beférjek rajta. Rémisztó a mélység, hirtelen nem is tudom mitévő legyek, ekkor jut eszembe, hogy nálam van a kötél. Leereszkedem egy szinthelel alább a második emeletre. Miután parittlam magam, ■■■ bal oldali ital-automatán rálelek ■■■ jelle, ■■■ mentek egyet, majd sarok fordulok, elfutok ■■■ folyosó végéig, és jobbra veszem az iránytérket. A szembe lévő ajtón besaltlyogok, úgy nézem itt viszonyla- gosan nyugalom uralkodik. Bent a szobában két porcelándalmata van, utólam a gicces dolgokat, ezért ■■■ is foglalkozok velük különö- sebben, épp csak annyit időre veszem szem- ügyre őket, migntem magamhoz kapom a mellettük eldobott húst. A kutyáktól jobbra van egy faajtó, bemegyek rajta, keresztülva- gom a fürdőt, és mivel itt nem tudom felírissi- teni magam egy kis csapvízzel, átmegek a szemközti helyiségbe. Jobb híján a kád csap- jót nyitlom meg, mire...o nem...mindenütt vér...megint az alternatív világ! Hogy az a...

## ALTERNATIVE OFFICE BUILDING

(Megj.: újabb kitérő, innen kezdve különösen érdemes lesz majd vizsgálnod, ■■■ sorozat eddigi legperverzebb darabja horrorfilmeket megszegyenítő képi effekteket állít csatornába!)

Még magamhoz sem tértem a kába rémületből, mikor átrohanok a két volt fürdőszobában, melyek most inkább valamiféle mésszárszékre hasonlítanak leginkább. Kint egy találszékben egy csecsemő élettelen teste nyugszik, oda sem nézve veszem fel mellőle a löszert. Bor-

zasztó. Kifutok ■■■ egyetlen lehetséges kijáraton, majd „végre” belebotlok azoknak a lényeknek egy példányába, amely képviselőjét a csatornában volt szerencsém látni. Iszonyat agresszíven és kitarítva ostromol, migntem leteríti pár tölténym. Balra megyek egyébként, be azon az ajtón, ami pont szemben van velem. Az asztalon egy fotó hever, megrökönyödve veszem észre, hogy jómagam vagyok rajta látható. Nem is ez zavar tulajdonképp, hanem ■■■ hátára írt szöveg... „Keresd meg ■■■ Egyetlen Szentet! Öld meg!” Mi ■■■ fene folyik itt tulajdonképpen? Bemegyek az ajtón, és egy Vincent nevű fickóval találkozom, akit kérdőre vonok. Azt állítja mindent tud apukámról, Harry Masonról és anyukámról, illetve a múltamról is (mire gondolhat vajon)? Ennek ellenére nem segít kijutni erről a „külön nekem szánt” helyről, mely szerinte oly elbáltól. Hát ezt én egyáltalán nem így látom, ráadásul ■■■ sértesse se édesapám, se édesanyám. Még hogy anya egy boszorkány, aki megbabonázta Claudiát, meg hogy apa egy kigyó, aki egy életet át hazudott nekem. Felháborít, faképnél is hagyom a disznót...tuti Claudia oldalán van. A méregtől állig látok, de ■■■ következő helyiségben magamhoz ragadom az oxidolt, ■■■ pár energiaitalt és elsősegélycsomagot. Elakpom a térképet, bekalibrálom a lifteket és odarohanok, hátha működik valamelyik. Valahogy mindig jök a megérzéseim, ■■■ keleti lift üzemel, be is szállok nagy hirtelenjében és lemegyek vele az első szintre. A lifttől kifele jobbra valamilyen hatalmas véres húsmassza zárja el az utat, biztos nem véletlen, gondolom magamban. Előtte egyébként egy mesekönyv hever, amit mintha már olvastam volna valamikor, de igazság szerint nem emlékszem rá pontosan. Hátat fordítok a teremfenyének, elfutok a folyosó végéig, ahol balra fordulok, és ■■■ szinten bal oldali ajtón bemegyek az étterembe. Hát itt sem ennék szívesen, tiszta McDonald's... A sertsémáját kitétem a nem túlzottan bizalomgerjesztő hűtőszekrényből, és a hájpicán Insane Caramel mellől - még mielőtt magához tér - magamhoz kapom a töltényeket is, majd sietve távozok ■■■ helyszínről. Nem igazán tudok magammal mit kezdeni ■■■ a szinten, felmegyek hát a lifttel az ötödikre. Az egyetlen nyitott ajtó balra van, miután átme- gyek rajta kitérő örömmel nyugtázom, hogy a csúszómászók ellen sajnos elő kell venni valami komolyabb fegyvert, legalább egy pisztolyt, de a shotgun is elkelne. Hihetetlen szívós dögök ezek! Miután vérfürdőt rendeztem balra veszem ■■■ irányt, majd ■■■ jobb oldali beugróval szemben bemegyek ■■■ ajtón, és felveszem az ott található gyufát és töltényeket. Kikészülődöm a szobából, egyenesen elrohánok az üvegfallal (Megj.: nem hiszem el ezt ■■■ látványt!), balra fordulva átmegek a neonlámpa alatt, majd az átellenes, szemközti falon lévő ajtón nyitok be. De ismerős ez a hely, igen ■■■ a galéria! Miután mentek, odamegyek ■■■ üres vödörhöz, egy beteg ötleltől vezéreltetve ráöntöm a májra az oxidolt és meggyújtom. Nasze neked tisztifőző! A képi igaz, mintha kicsit megsemmisült volna, de legalább találok egy ajtót, amit mindjárt kis is próbállok. Lemegyek a vaslépcsőn, ahol egy asztalt találok: a ■■■ folytatódik, de még mindig nem tiszta, mi is a mandani- valója... Olyan rég volt már, vagy nem is olvastam volna végig? Késő bánat, gondolom, de közben bemegyek az asztallal szemközti ajtón. A világegyetem legagresszívabb lényei ezek a földön csúszkáló torzók, alig tudom kivegezni őket, főként, hogy négyen támadnak egyszerre. A két neonot balra található második ajtón bemegyek, a kiszagattott rácson keresztülverekedem magam, majd az ágyról felveszem a...rohadt életem, megint egy dög! Kivégzem, és immár tényleg felveszem ■■■ töltényeket és az elsősegélycsomagot. Kimegyek a szobából és egyenesen a folyosó végéig átvágok. Az ajtón túl jobbra tartok az újabb két neonos ajtóig, melyet kinyitok, de nem itt megyek be, hanem ■■■ folyosó vonalát követve ■■■ legutolsó ajtón. Mint azt már kezdtem megszokni itt is elég nagy a rumli, de azért körültekintően szétnezek. Ahhh, nem vagyok egy tolvaj típus, de ezek az ezüstésmék még nekem is elnyerték ■■■ tetszésemet... Magamhoz kapok egyet, majd öletszerűen bedobom az ital-automatába, hátha ad egy frissítőt. No, úgy látom a szomjamat nem fogom egyhamar kialtani, a gép által kiadott doboz elsősorban üresnek tűnik, viszont találom benne egy kulcsot. Mivel nem szándékozom itt tölteni ■■■ éjszakámat kimegyek ■■■ tereméből, át ■■■ neonos



ajtón egészen a liflig. Irány az első emelet. A térképen a nyugati lift alatt található zárt ajtót nyitja az előbb megtalált kulcs, be is megyek rajta és a folyosón végig balra tartva eljutok egy hulláig, amiből éppen lakmároznak ■ lények. Még mielőtt megmeszelnének a balra lévő ajtón besettenkedek, és... Urísten, itt minden csupa vér! Mindenesetre megtaláltam a mese utolsó darabját: tanulságos az igaz, ■ mindig ■ pusztító erő győz, elég néha egy két jó szó...egy két varázsszó mondjuk. Hopp, mi ez a hang? Visszafutok a liftlől nem messze az utat elzáró lényhez, pontosabban volt lényhez. Eltűnt ugyanis. A mesék tehát igenis léteznek. Átmegek a lény által eddig elzárt ajtón és elindulok haza. Bár a környék kihaltnak tűnik, azért a biztonság kedvéért a fegyvert csőre töltve indulk az apartmanba, a kijárattól balra, majd a sikátor végén jobbra. A postládaként mentek, majd hazaérkeztek. „Papa hazaért!” Képzeld rettenetes dolgok történtek velem! Apa? Apaaaaa...” Valaki megélt... Ki lehetett ez a... A vérnyomok a balkonra vezettek. Kirohanok és... Claudia...ő, tudhattam volna! Azt mondja elkéstem... Mivel, és legfőképpen: miért? Soha nem fogom megérteni, akármít is mond. Hogy fizetés volt ■ egy tizenhét évvel ezelőtti dologért, meg, hogy Istennek szívttem, hogy megleremtem ■ örök Paradicsomot? Miről zagyvált ■ a nő? Meg, hogy csak rendet akart tenni. Majd adok én neki rendelt! Claudia maga mögé mutat, azt mondja, ez állt meg apát... A félhomályból egy árnyalatok tűnik elő, kezén pengék, a feje be van bugyolálva és tiszta vér mindene. Claudia lelép, ■ lény meg nekem ugrik. Azonnal előrántom a shotgun, és többször rálövök, főként mikor a közlelem ér. Rugdosom, ütöm-vágom, ahol érem, majd miután elvérzik, visszarahatok apához... Douglas, a nyomozó megint itt állalkodik, és bár nem tud mit mondani, mégis zavar a közellet. Megpróbál megvizsgálni, de mit sem ér, apa halott! Douglas segítségével az ágyra fektetem ■ élettelen testet, egy rágított lapellel letakarom, és pár virágot teszek rá... Érzem Silent Hillbe kell mennem, apa gyilkosa oda menekülhetett...utánaérek és esküszöm megölöm Claudiát, hiába is Douglas minden szava! Azért rendes, hogy segíteni próbál, talán el is visz Silent Hillbe... Miután magamra maradok a nagyszobából a televízió mellett nyíló szobába sietek, magamhoz veszem a sokkolt és a hozzá tartozó két akkumulátort. Elindulok Silent Hillbe, de előtte még mentek a postládánál... Kint Douglas vár, azt mondja barátom Vincent – az ■ pojácá – azt üzeni, hogy keress meg Leonardot – adott is egy térképet. Douglas ad egy naplót is, apa írta nekem... Elindulunk a városba, útközben bebarol és esni kezd. Épp illik a hangulatomhoz, csak nézek ki magam elé. Úgy érzem el kell mondanom Douglas-nak amit tudok Silent Hillről, a tizenhét évvel ezelőtti barzalmas eseményeket... Egy örült nő, Dahlia meg akarta idézni Silent Hill ősi isteneit, melyhez lányát használta fel, aki boszorkánnyá vált. Mivel ■ isteneknek bemutatandó áldozat én magam lettem volna, apa megélt Dahlia-t, annak lányát és ■ megöledezett Istent is. Úgy érzem Claudia most újból megpróbálkozik felélesztetni a sötét erőket...

## SILENT HILL

Jól kibeszéltem magam, időközben meg is érkeztünk egy ködös Silent Hill-i motelbe. Miután meggyőzőm Douglas-t, hogy egyedül is rátalálak Leonardra, elindulok a kórházba, de előtte mentek egyet, majd előveszem a térképet. Hinnie, jó mesze vagyok az úti célomtól, de erőt veszek magamon, és északi irányból elkezdem megközelíteni a Brookhaven Kórházat. Útközben beugrok ■ Heaven's Night bárba, több doboz lőszert és egy cafat húst találok, a semminél ez is több. Továbbindulok, útközben Pendulumok és Double Headed törnek rám, de ■ érdekelnek, egyszerűen kikerülök őket és befutok a kórház épületébe.

## BROOKHAVEN HOSPITAL

Megérkezőm csupagó hangok fogadnak, elég vérszívóak, ezért a bejáratnál szembeni ajtón befutok. Aha, ez a recepció. Az asztalon térképet, a polcon energiatöltő lelek, és van lehetőségem egy mentésre is, amit azonnalmód ki is használok. A térkép csodálatosan részletes, melynek köszönhetően jól el tudok

dok igazodni ■ sötét kórházi épületben. A Doctor's lounge szobában egy energiatöltő találok, és egy betegéről szóló, felettébb nyugtalanító feljegyzést is elolvások. Útközben óvatosan közlekedek, mivel szembetalálkozom az iménti cuppagó hangok gazdáival: vértől macsok, halott nővérek ezek, akik csődarabokkal próbálnak az életemre törni. Na, abból nem esztek! A vizsgálóban (Visiting Room) Stanley Coleman naplójának átfutására is szakítok egy kis időt – ez az ember teljesen örült lehet, mit akar tőlem? –, majd a lifttel egy emelettel feljebb megyek. A női öltözőben (Women's locker room) parfümöt és körömlakkmosót veszek magamhoz, útközben viszont megint figyelmes leszek Coleman egy az előbbieknél valamivel nyugodtabb hangvételű, kódkórlól szóló iramányára. Mintha segíteni akarna... Utam a harmas számú vizsgáló felé veszem (Examining room 3), viszont egy kóddal zárt ajtó akadályoz a továbbjutásban. Mekkora szerencsém van, ■ falon egy matematikai ihletésű versike alapján felírható egyenlet szerint ■ okoz gondot a kód megfejtése (könnyű fokozat: 4639, normál fokozat: 8634, nehéz fokozat – no ez igazán kemény dió: 4863). A vizsgálóban kibirhatatlan bűz fogad, ami egy hullából árad. Szerencsére le van takarva, de a karja még így is kilóg. Az asztalon található akták szerint a nagy vérvesztéségtől halt meg, amit a nyokán tátongó sebek okoztak. Valószínűleg öngyilkos lett, bár a körülmények nem pontosan tisztázottak. Idegborzoló látvány...nézzük csak...a kezére tetőlván van valami. „A kezdő idő a kulcs.” Nyugtálom, hogy biztos jó lesz még valamire. Az M4-es kórterembe átsuntyogok, kerülve a nővéreket való bármiféle találkozást. Ismétlenül talál egy Coleman-féle feljegyzést, ez ■ örült tényleg szerelmes lehet belém. Ismernem kellene? Mikor jobban szétnézek a teremben, egy vektor megcsördül, mire leálltom azt. Tovább kutatok, az ógyon egy számszáz as táskát találok. Ahh, mennyit is mutatott az óra? Egy óra negyvenkilenc perc... Beálltom ■ számszázot, kinyitom ■ táskát, és egy polaroid fényképezőgépet találok benne. Az M5-ös teremben több ápoló tobzódik, mint eddig bárhol amerre jártam, jó pár tőlteny beléjük ereszkék, és csopkodásaik keresztülszében magamhoz ■ az elsősegélydobozt, majd a lifttel visszakullogok ■ földszintre (1). A C4-es szobában egy beleges kis gyűjtemény, amolyan miní kiállítás fedezék fel, melyről egy dolog érdekel igazán, a kulcs. Szerencsére a körömlakkmosó simán leoldja a ragasztót a felületről, máris a birtokomba kerül a kis eszköz, ami egyébként a térképen a kettes számú vizsgálótól keletre található lépcsőház aiját nyitja. A lépcsőházba érvén lefele indulk a pincébe, perverz öldöklés nyomaira bukkanok itt. Ez egyszerűen undorító, valaki lemeszárohatott egy mozgássérültet...a fenébe, van nekem elég bajom, minthogy mások problémáival foglalkozzak, felveszem ■ géppisztolytárat, és ■ liftnél magát ■ fegyvert is. Még itt, ■ liftnél egy raktárt találok, de ■ elég, hogy nagy a rendetlenség, meg a neon sem világít rendesen. Azért azt megfigyelem, hogy a falon vérnyomok vannak, és mintha valami el lenne birkádózva a kacsotok mögött, de vajon mi lehet az? Egy hirtelen áiteltél vezéreltetve előkapom a polaroidot, benyúlók ■ barikád mögé és készítek egy képet: 2789, vérről felirva a falra. Kösz! ■ segítséget, bárki is voltál. Fellihegek a tetőre, két hástorony állja utam, de megéri kikerülni őket, mert két tör löszert találok valami hordókon. A harmadik szinten találom magam ezután, azon belül is a különleges gyógykezelő szobában (Special treatment room). Jézusom, miket csinálhattak itt! Jó helye lehetett Colemannek a legnyugatibb szobában, azt naplója bizonyítja. Beleg érem, az már egyszer biztos. Szétnézek a többi cellában is, de használható tárgy hiányában a raktárban (Storeroom) kezdek kutálni. Energiatöltő és a sokkoltóhoz akku a jutalmam, ■ meg egy mentés. Az S1 szoba fele indulok, menet közben az ajtó melletti számsoron ajtón beütöm a pincében talált kódot. Halkan megköszönöm szegény srác segítségét, és máris az S1 szobában olvasom a tényfeltáró cikket az ártatlan Silent Hill-i árvak agymosásának központjáról. Olyan ismerősen tűnik... A heles számot viselő szoba felé indulok, menet közben felveszem a padról a húst. A komplett idióta utolsó naplóját még kíváncsiságból elolvasom, melyben óva int Leonardtól. Átlyargalok a tizenkettes szobába. Egy telefon csörög, felveszem, de egy ideig

■ szól bele senki. Aztán...valaki összekever Claudia-val. De én nem Ő vagyok. Jó időbe telik mire megérti, hogy nem hazudozok, és arra is rádöbbent, hogy nem Claudia követője vagyok. Aha, az apukával beszéltek, Leonard Wolffal, gratulálok a lányához kérem szépen. Sajnos megérzi micsoda gyűlöletet érzel a lánya iránt, hogy meg akarom állni apu halála miatt, de arra kér ne tegyem: segíts nekí, és ő megállítja Claudiát, rövid úton véget vet ennek az „emberiségnek üdvöt hozó” szektának. Rendben van segíték én szívesen, el is indulok a kettes szintre – és tényleg! Az M6-os szoba mellett a folyosó végén egy ajtót találok, amely nincs jelölve a térképen... Itt volt ez eddig?

## ALTERNATE BROOKHAVEN HOSPITAL

Egy labirintusban kötök ki. Az első két elágazásnál jobbra, ■ következőnél balra megyek. Ezután követem ■ utat egy jó ideig, majd balra megyek, be az ajtón. A helyzet itt sem egyszerű, egy ideig adja magát az út, majd jobbra, ezután balra megyek. Miután az orram előtt csukódott le a kapu hátat fordítok neki, ■ szemben lévő gáton megyek át, majd követem ■ utat. Az ajtón túl megint csak egy irányba tudok menni, egészen addig, amíg a szokásos jelhez nem érek, azonban nem tudok menteni, hanem egy látomás kezd győttörni Lisa-ról a nővérrel, aki...ki is? Miközben erősen gondolkodóba esem, elindulok az egyetlen lehetséges úton, egy ajtón át, majd fel a létrán. Mit csinál itt ez a lény? A dimenziók kifordulnak magukból, rélmak győttörnek... MIKOR LESZ MÁR VÉGE ENNEK AZ EGÉSZNEK? A térkép szerencsés ■ működik, viszont ebből csak azt a következtetést tudom leszűrni, hogy ez mégsem csak egy mezei rélmálom. Ez kérem a valóság, és a valóság olykor nagyon szörnyű tud lenni... Az S3 szobában tőltenyeket veszek magamhoz és mentek, s bár nagyon nehéz tájékozódnom ebben a világban, hisz mintha mindent furcsán pulzáló vér borítana (Megj.: ilyen víziót még semmiféle játékban ■ láthattatok, azt garantálom!). A nappalin keresztül tudok csak átmenni ■ raktárba (Storeroom), ahova...lehet, hogy mégsem kellett volna bejőnnöm? Most már ■ tudok mit csinálni, miután nagy nehezen kiszabadulok a szörnyű látomásból, melyben mintha testemet valamilyen vérvörös anyag halázná be, kirohanok a lifthez. Ezek a földön csúszkáló, kutyaszerű teremtmények percnyi nyugvást sem hagynak, szerencsémre viszont a lift közel van. A második szinten először a férfioltozót (Men's Locker Room) látogatom meg, ahol egy felettébb furcsa telefonhívást fogadok. Köszönöm szépen a születésnapj jókívánságokat (Stanley, te vagy az?), viszont azt hiszem nem tudsz számolni... Vagy mégis? És mi az, hogy Leonard gyilkos, meg hogy ő most már a „#7”-es? A „#6” öltözőben (Women's Locker Room) megpróbálok ügyet sem vetni az iszonyú kínok közt vergődő testre, segíteni rajta nagy valószínűséggel úgysem tudnék. A szemetes kosorból mindenesetre felveszem a zacskót és az energiatöltőt. Visszanézek a harmadik szintre és undorodva bár, de a négyes vizsgálóban lévő felakasztott testből csurgó vérről megtöltöm a zacskót. Majdnem elhanyagom magam, ez már kezd túlságosan is sok lenni. Az F1 szinten egy nagy krematórium van, barátságatlan egy hely. No, itt a gyilkos, ■ „#7”-es. Hát ez már ■ fog gyilkolni többet, az már egyszer szent. Alaposan szétnézek, a kemmae aiját egy zárba és egy rajzra leszek figyelmes. Nem kell sokat gondolkodnom, hogy rájöjjelek a rajz egy mátrix, melyen a krematóriumban elhelyezett betegagyakat jelölik, egytől négyig. Sorban megkeresem az agyakat, megjegyzem a rajtuk lévő vérről festett számokat, és csodák csodájára, a zár nyílik: a kemmae az egyik kulcsot találok. A lifttel lemegyek az első szintre, és a nappalin próbálom keresztülmenni, de először a kettőszótt szoba északi részében találok egy könyvet. Valaki megpróbálja az Istennek tett szolgálataival megideologizálni a rémtetteit, de úgy érzem, az itt történtek semmiféle mentés nem lehet. Körbefutok, szép és nemkülönbön izgalmokban bővelkedő kört teszek meg a vizsgálói (Examining room), ahol egy életemtől amputált találok és mentek is. A nappali déli aiját ■ krematóriumban talált kulcs nyitja. Igencsak reménytelen a helyzetem, hiszen megszálhatatlan sok lény támad, ■ legkülönböbb fajtákból. Kétségbeesetten rohanok a C1-es szoba-

bába, és igaz meglehetősen sok nővérről kell elbánnom, de megéri a löszert: elsősegélycsomag és energiatöltő az ajándékom. A folyosón egyébként egy igen furcsa felirat van. „Boldog első szülinapot!” Köszönöm! A C4-es szobába csak nagy nehezen sikerül bejutnom, ekkor már mindenki engem támad, a nővérek és a négylábú csúszómászók már szépen szövetkeztek ellenem. A mentés után megvizsgálom, hova is estem be: egy oltár ez, ha jól látom. Találok egy könyvet a sötét szertartásokról és áldozatokról, és egyből rádöbbenek, hogy a zacskónyi vének itt fogom használni venni. Miután szétkentem a vért az oltáron, igencsak megváltozik az addig sem barátságos környezet, a föld megnyílik és egy lefele vezető létra jelenik meg. Lent a vízműben – igen, egy gusztyustalan vízműben találok magam – valaki megszólít: Leonard az. A játéknak vége – de kinek a játéknak? Két dudás nem fér meg egy csárdában... Csak egy lehet ■ Kiválasztott, és bár én nem akarom ■ lenni, de sok utalás volt már rá utam folyamán és ugyebár Claudia is elmondta, hogy én vagyok. Az, aki megnyitja az utat ■ Paradicsomba. Hát én nem akarom megnyitni, de meghalni sem akarok, ezért az embernek semmi esetre sem nevezhető Leonardot shotgunnal addig lövöm, míg kifekszik, ekkor pedig odarohanok hozzá és megtaposom. Egy idő után megdöglik, és rélmálom, ha csak ideiglenesen is, de véget ér.

## SILENT HILL

Mikor magamhoz térek, Leonard alakja már ■ távoli múltba vesznek tűnik. Ez is ■ valóság, jobban tetszik, mint a ■ is olyan rég látottak. Félek, hogy Douglas-nak valami baja esett, itt ugyanis minden elképzelhető. Elindulok hát vissza a motelbe, a 106-os szobába, de előtte magamhoz veszem a talizmánt. A motelből sajnos már eltávozott Douglas, valamiért nem várt meg, viszont egy üzenetet hagyott. Vincent szájából bár nem hangzik valami hihetően, de Douglas azt mondta, hogy ■ „templom a tő túlföldalán van”. Hirtelen ■ tudom mire válni, Vincent látva bizonytalanságom kíségit: ott rejtőzik Claudia. Az út ■ Nathan Avenue-n, majd az Amusement Parkon keresztül vezet, szét hozzá, én ennek nem örülök különösebben, nem csak azért, mert szép hosszú és nem túlzottan biztonságos út vezet odáig, hanem legfőképpen azért, mert legelső rélmálom is az Amusement Parkról szólt. Azért erőt veszek magamon, és elindulok...

## LAKESIDE AMUSEMENT PARK

Megérkeztetmkor rosszullét kerülget. Mintha valami lappangana bennem. Vagy mintha...ő, ez hülyeség. Mintha lenne bennem valami. Összecsuplok, s mire magamhoz térek, pontos ■ ugyanabban a világban találok magam, mint ami a rélmálomban – nem akarom magamnak bevallani, de most már tudom, hogy a valóságban – volt. Nem merem vesztegetni az időt még egy kis filozofálással sem, ezért befutok a már korábból könnyszerűen megismert körcsarnokból nyíló Sauvenir Shopba. Először csak egy amputált és húst, no meg löszert találok, majd miközben járkokal, valami leessik a polcra. Dobozok, rendetlenül voltak felhányva, és itt az eredménye...hopp, egy kulcs, még hozzá nem is akárhova, hanem a vasúthoz. Állást mentek, majd a rossz emlékek ellenére elmegyek a hullámvásúthoz. Nem érdekel semmi és senki, aki az utamba kerül, úgy érzem kezdek magam is megszálhattá válni. Felrohank ■ lépcsőn, a kulcs az irányítóterem aiját nyitja. Nem akarom, hogy még egyszer elússzon a szerelvény, ezért a főkapcsolót lekapcsolom, és így már nyugodtabban indulk el lefele a síneken. Nem kellett volna, az áramot valaki vagy valami visszakapcsolta, és épphogy el tudok ugrani a szerelvény elől. Nagyon esek, de túlélem. (Megj.: az itt következő átkötő film igen fontos információkkal szolgál. Megtudjuk, hogy Claudia finoman szőva is megvezette Douglas nyomozót, mikor megbízta azzal ■ feladatral, hogy derítse ki, hol van Heather. Igaz, hogy elrabolták Claudiától, etől a boszorkánnyól Heather, de mint azt a sorozat első darabjából tudjuk Harry Mason azért vitte el a lányt, hogy ne nyissanak utat Silent Hill gonosz istenei előtt a hívek, és az általuk elképzelt Paradicsomba ne jussanak el. Már csak azért se, mert nem egyedül, hanem az egész emberiséggel együtt mennének... Claudia szerint amúgy Harry akaratá ellenére mint-



egy kimosta Heather agyát, de Douglas átlát a szízen, és érzi, hogy itt valami nincs rendben: a Claudia által elképzelt Paradisom, ahol nincs félelem, nincs fájdalom, nem öregszi senki és mindenki boldog más értelemben vetődik ki, mint ahogy azt egy átlagember elképze-  
li. Ebből köszönjük, de nem kérünk... A leszű-  
rhető, itt-ott már korábban is elvetett, vala-  
mint a későbbiek során elvetésre kerülő fél-  
formációk alapján azért összeáll a kép: Leo-  
nard és Dahlia szerelmének gyümölcse Clau-  
dia és Heather is. Nem semmi! Nem vagyok  
valami vices kedvemben, de kénytelen vagyok  
szellemkástyá felé elindulni. Időközben men-  
tek egyet, majd bemegyek a nyugtalanító hang  
által kommentált épületbe. Igazság szerint  
általam addig látott vidámparki kastélyok  
közé nem igazán ferde be, igencsak perverz,  
és egyáltalán nem vices ■ lemezáró család  
története... Nem akarok sokáig itt időzni, sz-  
erencsére hamar eljutok a kijáratához (Exit)... El-  
veztem a túrát, mondhato, de jobbak látom  
ha lépek. Sőt kénytelen vagyok teljes erőből  
futni, mivel valami vörös fény követ... Nem tu-  
dom mennyi ideig, de nekem éveknek tűnik,  
mire ismét kiérek a ködös parkba, és bár a lát-  
vány korántsem felel meg, de legalább megüs-  
zem, hogy a ringlispillel szemben egy szép  
nagy zárt kapu van. Lehet, hogy erre van Do-  
uglas? Hogy mehetnék át ■ kapun? Van  
igaz egy másik út is, ezen indulok el, szem  
előtt tarva, hogy minden bizonnyal vissza kell  
majd térnem ide. Átmegyek tehát a zöld vasku-  
pa mögött elterülő, Pendulumok garmadájától  
kiszért szakozón, és egy valamiféle kis szin-  
házként, vagy előadóként szolgáló részre ér-  
kezek meg. Alaposan körülnézek, az egyik pa-  
don energiától és létszert, a színpadon egy pi-  
ros topánkát, az egyik lelátón meg egy láncot  
találok, mindegyiket magamhoz ragadom.  
Úgy érzem, a láncsal talán kinyithatnám az át-  
járót, főként mivel a rakéta-körhinta mintha  
működőképesnek tűnt volna. Visszaövezélek  
tehát az ajtóhoz, melybe beleokaszom a lán-  
cot. Ennek ■ másik végét a hintára kötöm,  
majd - jéé, valaki kinyitotta ■ vezérő bodé aj-  
taját, és egy löszert is rám hagyott! - beindí-  
tom a rendszert. Az ajtót ugyan nem tépi ki to-  
kostul, mint arra az elején számítottam - mivel  
a lánccal elszakad -, de azért arra jó volta dolga,  
hogy résznyire kitérüljön a súlyos vasajtó. Be-  
megyek rajta, és ki mással, mint Douglas-szel  
futok össze, akivel igencsak elbántok. A vén  
kecske nyászörögve bevallja, hogy hibázott, és  
utólagoskál tesz rá, hogy valamit sürgősen ten-  
ni kell, mert jómagam nélkülözhetetlen vagyok  
■ Isten megidézéséhez. Le kellene lépni vala-  
hog... Miután meghallgatom ■ nyomozó bü-  
nöző fiának szomorú történetét, ígéretet téve,  
hogy visszajövök ha minden rendeződött, a  
Douglas-szel szembeni ajtón kimegyek, majd  
pedig ■ Fortune House kelli fel az érdeklőde-  
sem. Douglas naplójából megtudom, hogy  
Alessa Gillespie-t alias Heather (érdekes for-  
dulat, alias engem tehát) akarta megkeresni,  
Claudia Wolf megbízásából. Egyes jelentések  
szerint Alessa életét vesztette egy hatalmas tü-  
zesetben (SH1 befejezés), de a nő nem adta fel  
a reményt, tudta, hogy igazából Harry rabolta  
el a lányt. (Megj.: Douglas naplójából meg-  
tudhatjuk azt is, hogy Heathernek elviekben hu-  
szonnégy évesnek kellene lennie, viszont csak  
tizenhét. Ez azért van, mivel hét éves volt, amik-  
or Harry legyőzte az Alessa-ból reinkarnáló-  
dott gonosz Istent, Samael-t, majd Alessa úja-  
született. Claudia (és a cikkemben tehát én is!)  
elszámolta magát, mert azt hitte, hogy Alessa  
eredeti, kisiskolás korabeli formájában élt to-  
vább.) Találok egy baba maszkot, és menteni  
is tudok végre. Átfutok ■ Marchen Travel elne-  
vezésű kisvasúthoz, ahol egyenlőre ■ talá-  
lom ■ kiutat, viszont találok két fényképet. Tü-  
zetesen megvizsgálom, és iggiggen: a piros to-  
pánkát a Hamupipőke figurához, míg a masz-  
kát Hóféherkéhez lesem, mire kattan valami.  
Csak nem ■ zár? Dehogynem, el is hagyom a  
terepet a bal oldali fa-  
majd a mögöttem lévő  
helyiségben a fémaajtón keresztül. Falyamatosa-  
n balra tartva átmegyek a díszes vaskapun,  
majd továbbmenve a padon találok egy elsőe-  
gélycsomagot. Ezután, mivel nincs más lehetősé-  
gém, felmegyek ■ lovas körhintára, ami egy-  
szer csak tébolyult lánccal kezd, nem tudom le-  
állítani. Idegességekben azért még van annyi  
lélekjelenlétem, hogy felfedezzem: az egyik ló  
a többitől eltérően nem igazán mozog, és egy  
celli is rá van szegyezve...uhh, ■ akarom,

meg kell élni az összes többi lovat? De hát  
ezek nem igaziak, csak bábok. Vagy mégsem?  
Kétségbeesetten nekiveselkedek, ütöm vágom a  
magukból gyilkos gőzfelhőt árasztó lovakat,  
ezek egyszerűen undorítóak... Miután lemé-  
szároltam őket, fura zaj kíséretében megjelenik  
egy árnyalak. Alessa, azaz...én magam. Vagy  
csak az emlékem? Mindegy, ha saját magam  
ellen fordultam is küzdenem kell ■ túlélésért.  
Miután megölöm MAGAM - énem egy részét  
legalábbis -, elolvasom a vérelt írt szomorú  
búcsúját... Hát igen, mostantól vagyok Heat-  
her igazán, úgy érzem...lekullogok ■ körhintá-  
ról, épphogy csak ■ sírom el magam fájdal-  
mában, majd egy hosszú-hosszú folyosón  
megyek végig. A falon ■ már megszokottá vált  
utalások a Paradisomra és az Udvözülésre,  
adok én üdvözülést neked Claudia, apa halá-  
láért, ezt megígérem, ha kell még százszor is!

## THE CHAPEL

Egy templomba érek, nocsak, csak emleget-  
ni kellett drága nővéremet, aki igencsak meg-  
lepődik rajta, hogy ismerem a rejtékhelyét.  
Tiszta zni persze megint nem tudjuk a dolgo-  
kat, mert a veszekedést követően faképnél  
hagy, kihasználva egy újabb rövid ideig tar-  
tó rosszullétemet. Nagy nehezen magamhoz  
térlek, felveszem a kátyát az oltárról, majd  
ezt követően állást mentek. Az oltártól balra  
lévő ajtón bemegyek, majd pedig a falról le-  
szedem a gyerekkéz rajzoltá vices kis térké-  
pet. Itt van egy gyönyörű helyiség is, ahova be-  
térlek pár pillanatra. Más helyszínen lelkiis-  
meret furdalásom lenne, így viszont nincs, ti-  
tokban kihallgatok egy gyónást. Csak ■  
Dahlia az? Vagy Claudia? ■ tudom előd-  
teni... Megbocsátásért könyörög ■ általa el-  
követett bűnökért. (Megj.: a játék végének ki-  
menetét nagyban befolyásolja az, hogy mi-  
lyen választ adunk a gyönyörűt megbocsátás  
iránti kérdésére.) Továbbmegyek, egy zárt aj-  
tóhoz érek, szerencsére tőle nem messze a  
rácsnál egy másik ajtó is nyílik. Mondjuk  
azért nem akkor nagy szerencse, mivel egy  
hústorony van ebben a helyiségben, ezért  
kénytelen vagyok átfutni rajta. Mikor kiérek  
innen, egy T előgázóhoz érek. A dagadék  
Insane Concert nehéz kikerülni, de minden-  
esetre a térkép szerint észak fele vezető  
irányba indulok tovább. Gyerekkézrész és lé-  
ptek hallak, majd egyszer csak a semmiből  
véres lábnyomok tűnnek fel, melyek a...kép  
mögé vezetnek. Igen, a kép! Elhúzó és hop-  
pá, egy ajtóról rejtett maga mögött, de egyel-  
őre még nem megyek át rajta keresztül, a fo-  
lyosó végén ugyanis egy központi terem, és  
együttal hatalmas menüti pontot találok. A  
kép mögötti ajtóhoz szűk folyosóján elszórt ka-  
tockák közt keresztülálmászok, és ■ szint vonalát  
követve elmegyek ■ legutolsó ajtóig. No, itt  
vannak a Missionary-k is, ezek a bebugyolált  
testű két lábán járó férgek. Egy ilyen végzett  
apuvál is...kegyetlen bosszút állok minden  
utamba álló példányon! Szétnézek, és találok  
egy tarot kártyákról, valamint egy Silent Hill  
isteneiről szóló irományt, valamint az aszta-  
lon egy újabb kártyát. Megint csak belefutok  
Leonardba - ■ az ember szó szerint kísért  
engem! Teljesen elhatárolja magát Claudiától,  
viszont nem tagadja, hogy ő is hisz vala-  
miféle felsőbb hatalomban, nevezzük azt Iste-  
nennek vagy Sátánnak. Mikor azt kérdezem  
tőle, ■ látja-e miféle rémületes dolgok foly-  
nak itt és hogy mindenféle szörnyek mászkál-  
nak, meglepődik a mondanivalómon, hogy  
szörnyeknek látom ezeket ■ lényeket. Minden  
relatív tehát, ezt eddig is tudtam, de hogy  
ennyire... Ad egy könyvet egyébként, Tülvilá-  
gi törvények ■ címe. A Leonardtól lopott Met-  
raton Pecsétről van benne némi információ:  
eszerint ■ egy mindenféle evilági és túlvilági  
hatalmaktól, jótól és gonosztól is védő, kön-  
nyen használható jel. Örülök is neki, biztos,  
hogy használnom kell még ■ út folyamán.  
Visszamegyek ki az ajtón a központi terem-  
be, és a rozga lifttel megyek egy szintre. A  
liftből jobbra lévő ajtón megyek be először, és  
továbbmegyek a szemben lévő ajtóig. Ez bor-  
zasztó, megannyi ember fekszik gúzsba köt-  
ve, lemészárolva. Remegő gyomorral nézek  
körül, egy kártyát és löszert találok. Amilyen  
gyorsan csak tudom elhagyom a helyiséget,  
és az előgázásnál jobbra fordulok, majd be-  
megyek az ajtón. A sokkolóhoz találok aksit,  
de ami ennél jóval érdekesebb, ■ apa  
naplója. Szegény, bár csak itt lenne! Amióta  
csak élek azon öröklődött, hogy édes leánya,  
Cheryl hova tűnhetett, viszont ő mindig is a  
gyermekként kezelte és szeretett, annak ellen-  
ére, hogy tudta: én nem az ő sarja vagyok.  
Visszatérlek a központi szobába, ahol ■ lift

van, és a térképen jobbról a második ajtón  
megyek be, de nagyon vigyázok, mivel ■ el-  
telt időben újabb Missionary-k érkeztek. Az  
újabb központi fekvésű terem folyosójáról  
nyíló utolsó ajtó mögött egy rövidbe ájtáró  
van, ami a gyerekszobába vezet. (Megj.: ezt  
■ helyet NAGYON JÓL jegyezték meg!)  
Olyan ismerős. Netán Alessa-e volt? Azt hi-  
szem az lehetett. Egy naplót találok apa írá-  
sával meg egy rajzfüzettel. (Megj.: remélem  
mindenkinek ismerős - az első részből ugye-  
bár - a naplóban ■ tizenhét évvel ezelőtti  
eseményekre való utalás: Alessa szobájából  
indultunk a végső csatára Samael ellen.) Ta-  
lálok még egy kulcsot is, majd mielőtt elhagy-  
nám a szobát, elmentem az állást. Elindulok  
visszafelé ■ folyosón, és a jobb kéz felől eső  
helyiségbe megyek be. Mivel több hústorony  
is rám támad, ezért csak átfutok rajta. A kö-  
vetkező részen, mikor elindulok, hirtelen tá-  
madt gyerekkézrész, majd ismét a semmiből  
előtűnő lábnyomokra leszek figyelmes. Egy  
rejtékhely mögé vezetnek amúgy a léptek,  
amin magam is átmegyek. Egy szobába érek.  
Deja vu érzése uralkodik el rajtam, főképpen  
amikor meglátom a képet az éjjeli asztalon.  
A löszert és ampullát magamhoz veszem,  
nem felejttem itt ■ tarot kártyát sem, majd  
visszamegyek a lifttel a fenti szintre. A felső  
szint térképén bevesselt jelzéseim szerint  
egyellen szobában nem jártam még, sebté-  
ben elallohalok oda. A nap köréről érdekes le-  
írás találok, de jobban érdekel ■ löszert és a  
magnószalag. Visszaküzdöm magam ■  
gyönyörűtőlhez közel lévő zárt ajtóhoz, a  
kulccsal simán ki tudom nyitni. Időközben  
minden eddiginél erősebb víziók kezdenek  
gyötrőni, néha úgy érzem, mintha szétfolyna  
előttem ■ világ. Továbbmenve az első ajtón  
bemegyek, egy osztályteremben kötök ki  
(Megj.: SH1), ahol találok magamról egy ko-  
rai jellemzést. A terem tanári asztalhoz köze-  
lőbb ajtóknál megyek ki, és az innen nem  
messze jobbra található ajtón beugrok. Egy  
Vincent pénzhésgérről szóló feljegyzést talá-  
lok, no meg egy kezelt magnót, amin ter-  
mészetesen azon nyomban lejártszom a szala-  
got. A leglényegesebb dolog, amit már eddig  
is tudtam, az az, hogy a találmán lesz az,  
amivel meg lehet állítani egy isten esetleges  
reinkarnálódását. Kimegyek az ajtón, a job-  
bra lévő szobában egy régi szülinapi üdvözlő-  
kártyát és Claudia naplóját találok meg. Na-  
gyon nehézkesen visszaszenvedem magam  
Alessa szobájába, egy szinttel lejjebb, és ala-  
posan megvizsgálom ■ rajzfüzeten lévő ver-  
sikét: a benne lévő utalások alapján kell  
ugyanis a tarot kártyákat felrakni az ajtóra  
(Megj.: könnyű fokozat - rakd ki egy az egy-  
ben a kártyákat úgy, ahogy ■ naplóban je-  
lelze van; normál fokozat - Eye of Night bal  
felső sarkában, alatta High Priest, jobb felső  
sarkában Moon, alatta Fool, alsó sor köz-  
épen Hanging Man; nehéz fokozat - felső sor  
középen Eye of Night, mellette balra High Pri-  
est, bal legalsó sor Hanging Man, Eye of  
Night alatta Fool, mellette jobbra Moon.) Az  
immár nyitott ajtón keresztül egyenesen visz  
az utam, egyre jobban úgy érzem itt valami  
nagy baj lesz. Nem is csodálók szörnyűséges  
előérzetemben, egy központi terembe érke-  
zek, ahol a fanatikus Claudia és az inkább  
pénzhajhász, mint hívő Vincent vitatkozik.  
Megzavaram őket, sajnos Vincent veszté-  
re: miközben arról próbál meggyőzni, hogy itt  
az idő megállítani a boszorkányt, Claudia  
hátba szúrja... Ahh, megint a fájdalom. Biz-  
tos van bennem valami, mert az egész testem  
sosem érzett fájdalomtól remeg. Claudia kis-  
sége megilletődik, mikor észreveszi, hogy  
rosszul vagyok - de miért? Milyen ütön-mo-  
don akar felhasználni engem? Mikor kis idő  
múlva magamhoz térek előveszem az apától  
kapott nyakláncot (Pendant), a rajta lévő kis  
gömböt kinyitom. Van benne valamiféle  
gyógyszer, amit bekapok, és...a fájdalom el-  
viselhetetlen. Összeesek és álkendezni kez-  
dek... Uristen, MI EZ? A hónapadékomban egy  
opró test alakja körvonalazódik. Ez lenne az  
Isten? Ez a féreg? Mielőtt sikerülne agyonta-  
posnom, Claudia egy hirtelen mozdulattal el-  
lök és ráveti magát a lényre... El hitetellen,  
erőnek erejével magába diktálja a véres kis  
testet és „Ha Te nem vagy rá hajlandó, majd  
én megszülöm!” felkiáltással, valamiféle fur-  
csa átváltozást követően a mélybe veti magát.  
Felkészülve ■ legrosszabbakra utána vetem  
magam...  
Ennyi lett volna Silent Hill harmadik, eddigi  
talán legjobb darabjának végigjártszása.  
Most röviden tekintünk még át pár érdekes  
extra dologra.

**ENDING**

A játék végének kimenetelét nagyban befolyá-  
solja az, hogy milyen választ adunk a gyönyörűt  
megbocsátás iránti kérdésére. Ha megbo-  
csátunk neki, akkor ■ játék végkimenetelét be-  
folyásoló rendszer szerint 1000 pontot kapunk.  
Minden lényegyülése után 10, minden  
egyes sebész után 1 pont jár. 4000 összegyűj-  
tött pont alatt Normal, a felett pedig Possessed  
befejezést kapunk. Érdemes megjegyezni,  
hogy van egy ún. UFO befejezés is, ehhez nem  
kell mást tenni, mint a lényeket KIZAROLAG ■  
lézkerkarddal (Heather Beam) itarni.

## HÉHÁNY EXTRA TÁRGY ÉS FEGYVER

**Hangtompító:** az építkezési területen lehet  
megtalálni, ott, ahol le kell lökni a macskos  
matracot a mélybe. A fal egy darabja jól lát-  
hatóan be van gipszelve, ■ buzogánnyal kell  
lebontani, és máris a tulajdonunk a hangtompí-  
tó.

**Lángszórá:** a bevásárlóközpont második szint-  
jén a péknél (Helen's Bakery) van elrejtve.

**Lézkerkard:** a bevásárlóközpont második szint-  
jére érkezve nem ■ pékség felé, hanem a fo-  
lyosónak - a térkép szerint nyugati - végére  
kell menni, ahol egy zárt ajtó van. Itt van el-  
rejtve ■ kard.

**Ezüst / arany cső (Golden / Silver pipe):** több-  
szöri végigjártszást követően ott lehet meg-  
szerezni, ahol a hajszárítót kell használni.  
Mielőtt beugródnál a konnektorba ■ esz-  
közt, menjetek a víz szélére és dobjátok el a  
csövet. Egy tünder jelenik meg, akinek helye-  
sen kell válaszolni ■ feltett kérdéseire.  
Amennyiben sikerül, titek az extra csőda-  
rab, amely ugyan ha sebészében nem is  
erősebb, de jóval esztétikusabb az eredeti  
rozsdás csődarabnál.

**Gépfegyver végtelen tölténnyel:** a játék kezde-  
tekén, mikor kismászok ■ ablakon Douglas  
elől menekülve, jobbra ■ dobozoknál lesz  
fellelhető az a speciális tárgy. Megszerezésé-  
hez a főellenség Istent (God) valamely kézi-  
fegyverrel kell lemészárolni, főlegyvert nem  
szabad használni.

## EXTRA RUHÁK

Az első végigjártszást követően megnyílik  
egy új menüpont, ez alá kell bepötyögni a kó-  
dokat, figyelemmel a kis és nagybetűk közti  
különbségre.

HappyBirthDay: Heather shirt  
TOUCH\_MY\_HEART: Don't Touch Shirt  
LightToFuture: The Light Shirt  
ShogunMujou: Transience Shirt  
BlueRobbieWin: Killer Rabbit Shirt  
01\_03\_08\_11\_12: Royal Flush Shirt  
cockadoodledoo: Golden Rooster Shirt  
GangsterGirl: God of Thunder Shirt  
I Love You: Onsen Shirt  
PrincessHeart: Transform Costume  
Shut\_your\_mouth: Zipper Shirt  
PutHere2FeelJoy: Black Head Shirt  
SH3\_Wrestlarn: Game Reactor Shirt  
sLmLdGhSmkFbH: Play Shirt  
Suspense: Rue Shirt

## EGYÉB ÉRDEKESSEGIK A MIXTELIN IGAZSÁG :)

Ha már egyszer végigjártszotok ■ játékot,  
■ Extra New Game kiválasztása után (ne  
lépjétek bele, csak menjétek rá ■ feliratra  
■ kiválasztó sávval) kissé feledékenyvé tehetitek  
Douglas urat: fel, fel, le, le, bal, jobb, bal,  
jobb, Kőr. X. Ekkor egy kellemes nő sóhajt  
fogtak hallani, majd első találkozásotok Do-  
uglas-szel felelhetetlen lesz!

## 5112

Ha rendelkeztek SH2 mentett állással a me-  
móriakártyákon, akkor az alábbi helyszíne-  
ken extrák várnak rátok: ■ véce megvizsgálá-  
sa után a hálgyek szobájában (Ladies Room,  
Alternate Mall), Heather lakhelyén a postá-  
dában (Daisy Ville Apartment), a bárban az  
asztalon egy tájékoztató füzetecske formájá-  
ban (Heaven's Night Bar), ■ kórház teteljen a  
lift géptéren melletti kerítésnél, ahol a hústor-  
nyok vannak (Brookhaven Hospital).

A fent említett extrák felhasználhatósága  
nagyban függ a végigjártszások számától!  
Szóval ugorjatok neki minél többször, hojrá!

[ D a e ]  
suffocation@freemail.hu







57th  
FOMI 20

# SILENT HILL 3





# MIRŐL OLVASHATSZ A **T3** BAN?

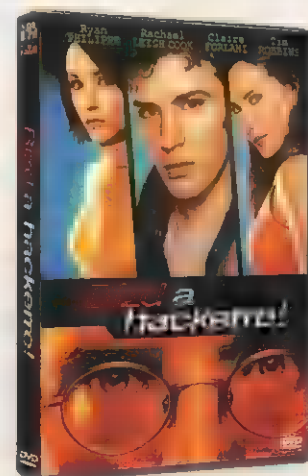
- HÁZIMOZIRENDSZEREK
- KAMERÁS MOBILOK
- MP3 LEJÁTSZÓK
- KAMERÁK
- PDA-K
- HIFI



INFO: 271-1170    ÁRA: 1890 FT

**KERESSE AZ ÚJSÁGÁRUSOKNÁL!**

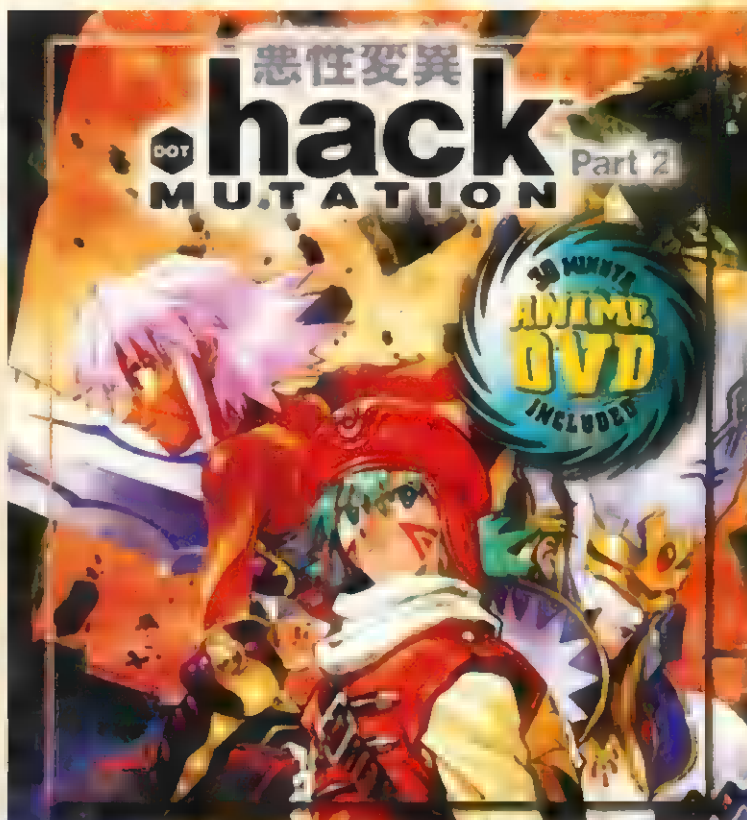
DVD MELLÉKLET:





E a teszt egy kicsit más lesz, mint a többi. Az ok meglehetősen prózái, hisz a 59-es számban min-  
lent elmondtam a 2003 év legérdekesebb RPG-jé-  
ről a .Hack-ról, amit csak lehetett. Így friss információval  
tudok szolgálni, hisz a most megjelent .Hack: Muta-  
tion valójában nem is nevezhető újnak. A Bandai szakti-  
va a szoftverfejlesztő cégek rossz szokásával ezúttal tar-  
tatta a szavát, és 3 hónap után, az első .Hack játék pi-  
acra kerülését követően tényleg megjelentette a folytatást.  
Az igazat megvallva némileg rossz fogalomrendszert  
használtak, hisz a Mutation a tekinthető folytatásnak a  
szó klasszikus értelmében. Aki elolvasta a múltkorii teszt-  
tet, az tudja, hogy a .Hack-et Bandai négy részesre ter-  
vezte. Ez a négy epizód tesz ki egy egész játékot. Min-  
dezt ötvözték egy meglehetősen ügyes üzleti fogással,  
nevezetesen, hogy az epizódok három havonta követik  
egymást, így négyszer lehet eladni ugyanazt a címet,  
már akinek megleszik a meglehetősen elvont sztori.  
Mivel a Mutation címet viselő epizód abszolút ugyanaz  
kezelésben, harcban, grafikában, hangban, mint az In-  
fection (talán az egyetlen újítás a szerepeken kívül, hogy  
újabb cuccokat is lehet találni), ezért célszerűbb, ha elő-  
vesszük a „nagy” tesztet. Ezt a nyúlarknyi 1 oldalt pedig  
a legutóbb felbomlott gondolataim folytatására szá-  
nálom, ha haragudtok meg érte. Mielőtt azonban eb-  
be belekezdnek, azért még jöjjen egy-két általánosabb  
info...

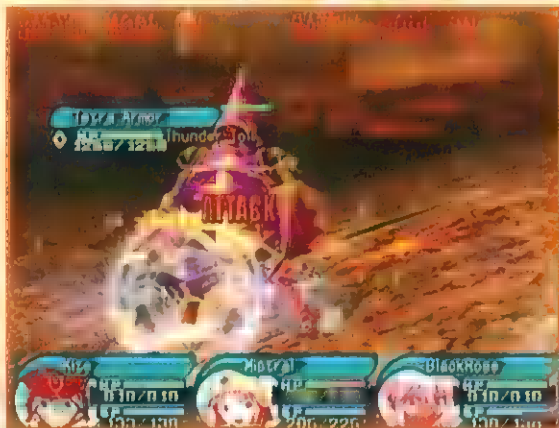
Először is a Mutation ott folytatódik ahol Infection  
abban maradt. Ha megőrizték az első részből a mentett  
állásokat, akkor természetesen ugyanolyan felkészültsé-  
ggel folytatódhat a kaland – a főmenüben a Convert  
pontosan hozhatod át a mentett állásokat. Persze el lehet  
kezdeni egy új játékot is, ilyenkor a 30-as szinten indulsz  
(és láthatod egy rövid összefoglalót az előző epizódról),  
de ennek mondjuk nem látom értelmét. Először nyomd  
teljesen végig Infectiont, s csak aztán kezdj neki a



nyomást gyakorolnak a egyénre is. Az sugallják, hogy si-  
keresnek kell lenned, mindenáron! „Ha nem leszel valaki,  
akkor senki leszel!” – végig a képünkbe a média. Így az  
ember, főleg ha fiatal, törekszik a lehető legkevesebb  
energiával elérni azt, hogy sikeres legyen. Ha épp jut  
be egy számtalan valóságshow-ba akkor maradj a számi-  
tógépes és videójáték. Mert ha egyén feljut az internet-  
re, bejut egy láthatatlan, de mégis élő közösségbe. Egy  
olyan közegbe, ahol elfogadják, sőt lehet, hogy még némi  
szerepet is talál. Itt aztán lehet sikeres is, alig kell tennie  
valamit, hogy ünnepeljék. Elég csak elérnie egy megfelelő  
szintet, megszereznie egy csuda jó fegyvert, vagy kinyitni  
egy addig nagy nevű ellenfelet, vagy elérnie egy addig el-  
érhetetlennek tűnő teljesítményt, akkor máris úgy érezheti  
magát: „Igen gyök vagyok!”. És ha már csak ezekért a  
kiszátsikereket kezd élni az ember, akkor ragad bent a  
virtuális világban, mint oly sokan manapság. Nem kenye-  
gyan a szociológia, de azt hiszem talán ezért lehet  
oka, hogy (Marin szavaival élve) „ljesztően sok ember  
áli le hatalmának legszebb napjait a gépek előtt, teljesen  
kirekesztve a külvilágot!” Ezért fontos figyelni akár a .Hack-  
et is. Hátha a kutyaharapást tényleg a szörvél lehet győ-  
gyni. Az Arisztotelész által is hirdett arany középut  
megtalálása azt hiszem a legfontosabb dolog életben.  
Érdemes ezen gondolkodni egy kicsit, egy perc is elég. A  
karakterszám is kezd kilenni, ideje értékelnem, bár erre  
nagyon szükség nincs.

A .Hack: Mutation nagyszerűen folytatja az előző rész  
hagyományait, élvezetes játék, filozofikus történettel és  
ez kell nekünk. Mivel azonban a .Hack mégiscsak egy  
darab játék, hiába a vágott négy részesre, így azt hiszem  
nem érdemes másképp értékelni, mint az első epizódot.  
Ugyanazok a hibák a pozitívumok, mint korábban. A  
sablonmunkával élve: ha tejsz az előző epizódot, akkor  
szerez meg ezt is – feltéve ha végig is játszottad!

Veres Miklós



Mutationnek! Végre most már teljesen új szerepekre is  
ellátogathatsz – mondjuk vissza lehet menni a delta  
verre is, sőt az összes bejárt helyszínre!

Elkészítők egyébként milyen óriási a .Hack a világra!  
Nyugodtan felveszi a versenyt a legnagyobb RPG címek-  
kel a ebben a tekintetben. A virtuális jövőképe a maga  
borzongató vízióival újra és újra lenyűgözi az embert.  
Nem csoda, hogy időközben a távoli Amerikában óriási  
.Hack láz tört ki. A játék mellett ugyanis a televíziók el-  
kezdtek nyomozni a rajzfilmet is igazi „amerikai felhaj-  
tást” kerítve a témának – Martin legalábbis ílyesmirel be-  
szél az E3-as vizíte után. Ez azért fontos, mert ebből a  
borzongató vízióval megint csak halk morajlás jut el kicsiny  
hozáinkba. Még a játék hivatalos PAL megjelenése is bi-  
zonytalan, rajzfilmről pedig jobb, ha egyelőre nem is ál-  
modik a játékos.

#### MARTIN BELESZÓL!

Valóban, ahogy Miklós az elején mondta, ez nem lett  
egy „szokványos” cikk – én mégis nagy lelkesedéssel és  
élvezettel olvastam. Magáról a játékról nem tudok nyilat-  
kozni, mert nem volt időm kipróbálni. A .Hack rajzfilm  
2-3 epizódját viszont megnéztem Amerikában, és tényleg  
sajnálom, hogy nálunk nem vetítették. Elvont, érdekes,  
megoszló. A gond csak az, hogy amennyire az anime  
részei külön-külön majdnem értelmetlenek, ugyanígy a  
játék is valószínűleg csak egyben fogasztható... Úgy-  
hogy tessék nekikinni egyben az egészet!

A dolog egyáltalán nem lé-  
nyegtelen, mert a történet  
megértése szempontjából  
majdnem nélkülözhetetlen a  
rajzfilmek ismerete. Ha jól  
tudom – culpa, ha  
nem –, akkor a tengerentú-  
lon a játékhoz mellékelik  
DVD-n a rajzfilmet is, így  
pld. a játék egyik speckó  
módjában megnézhetünk  
ilyen eseményeket is „moz-  
gásban”, melyeket Kite  
csak szövegesen mesél el.  
Egyébként ha jól figyelték  
az eseményeket, brilliáns  
üzleti kísérletet folytat a  
Bandai! A Mátrix mánia te-  
lőzik – hisz 2003 ennek  
éve, kár hogy a minőség

fájdalmasan nagyot esett –, egyébként is divat lett ma-  
napság az elfajta „a világ feletti világ” téma. Ehhez jön  
hozza a 3 havonta megjelenő, egyébként tényleg nagy-  
szerű sztorival megáldott játék, plusz a tévében futó  
rajzfilmsorozat. Mi ez, ha nem a marketing csúcsa? De  
arról sem szabad megfeledkeznünk – és biztos, hogy  
Bandai illetve a Mátrix alkotói is tudták ezt –, hogy idén,  
2003-ban ünnepeljük a 100. évfordulóját Georg Orwell  
születésének! Az 1984 briti szerzője nélkül az egész  
világ szegényebb lenne, és biztos,  
hogy .Hack vagy Mátrix sem lé-  
tezne – több más alkotás mellett.

Az 1984-et egyébként is ajánlom  
azoknak akik megkedveltek a  
.Hack sztoriját – ha – ismeritek,  
azonnal olvassátok el! Egy jó  
könyv olvasása egyébként is fel-  
üdülés ebben az egyre kiüresedőbb  
váltó számítógépes/konzolos világ-  
ban. És ezzel el is érkeztünk  
a múltkorii cikkem végén megfogal-  
mazott, igaz konkrétan ki nem  
mondott kérdésem megválaszoló-  
sához: azaz miért is esnek egyre  
többben a virtuális világok bűvköré-  
be? A probléma ott van, hogy az  
életünk hihetetlenül felgyorsult. In-  
ternet, mobiltelefon, a média,  
mind-mind gyorsítják a életet és

## FIGYÁZATT: MUTÁCIÓ!!!



**.hack Part 2: Mutation**

BANDAI	
MÁS VERZIÓ:	JELENLEG NINCS
Ár	kiuláb
Ár	Jó
Ár	kiuláb
Ár	kiuláb
Ár	kiuláb

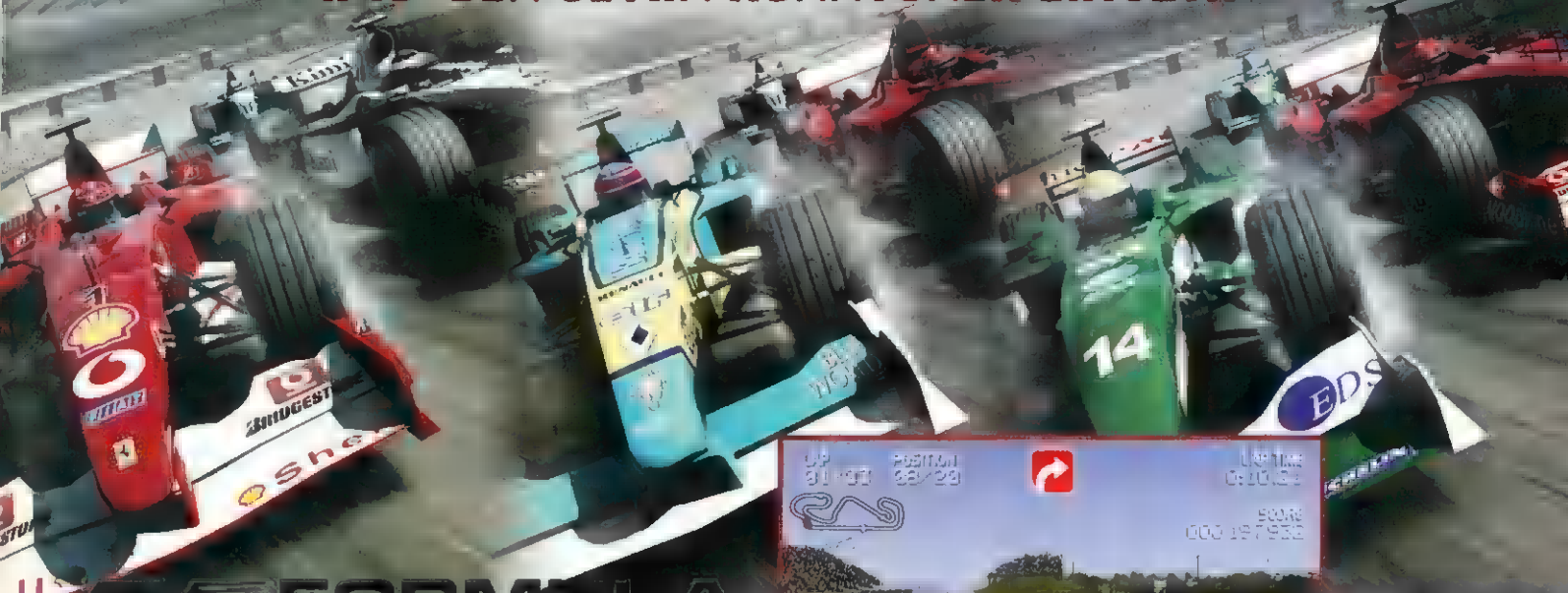
1 Játékos  
memóriakártya (684KB)  
analog irányító (dual shock)

✓ a sztori folytatódik  
× sokszor most a monoton

**9 pont**



## A TV-BEN OLYAN KÖNNYŰNEK LÁTSZIK



# FORMULA ONE 2003

Formula 1<sup>®</sup> OFFICIALLY LICENSED PRODUCT

A mikor megkaptam tesztelésre a Formula One 2003-at, eszembe jutott, hogy annak idején mennyit linkeltünk ■ unokaöcsém-mel még a régi Psynosis féle '96-os Formula 1-gyel. Akkoriban két 1002-es gépem volt, és az egyik olyan szinten szét volt már hajva, hogy kb. a tizedik, tizenkettedik pályánál mindig lefogyott töltés közben, de annyira élveztük a játékokat, hogy egy kis szünet után (hagy hűljenek a gépek :) mindig újra nekikezdünk, hogy aztán ugyanannál a pályánál ismét abba kelljen hagynunk a versenget (az oldalra állítás sem segített :) Azóta nem is nagyon került a kezembe F1-es versenyjáték, én pedig nem nagyon törtem kezem-lábam, hogy minden új F1-es játékot kipróbáljak, ■ sors fíntora folytán azonban, most mégis én kell, hogy értekezzen a 2003-as fejlesztési modellről. (Talán a Márti kifigyelte, hogy mióta a Raikkönen gyerek orba-szájba szopátja a Sumit, megint érdekelni kezdett a versenysorozat)

## TV, ÚJ F1

Azzal szerintem minden, ■ Forma 1-hez valamiképp is érő rajongó/néző tisztában van, hogy idén teljesen megváltoztatták a Forma 1 szabályrendszerét, elősegítve ezáltal a kisebb költségvetésű istállók előtérbe kerülését, és hát valljuk be,

szép dolog ötször világbajnokságot nyerni, de ha már ■ verseny felénél a második helyezett is kapott egy kört, akkor bizony hamar unalmassá válik a futam. Egy szó mint száz, ■ új szabályok nagyon jót tettek a F1-nek, sokkal kiegyenlítettebb lett a mezőny, és az elmúlt évek legjobb, legizgalmasabb versenyit láthatjuk/láthatjuk idén. Ugy-hogy ami engem leginkább izgatott (és szerintem ezzel nem vagyok egyedül) az az, hogy az idei versenyévdobban bevezetett új szabályrendszerrel sikerül-e élvezhető szinten átütni ■ játéka is, vagy ezzel egyáltalán nem törődve, megint megkapjuk ■ szokásos-átlagos irányíthatatlan szimulátornak csúfolt programunkat (időközben ugyanis kipróbáltam a F1 2001-et, és a 2002-t is). A feljebb vezető bevezetés után egy kellemes könnyen áttekinthető menüben kerülünk. Az opcióknál az igazán fontos dolgok a Game Settings-ben találjuk (a többi a szokásos képernyős-zenés-hangos macerát), a Simulations Options-ben. A profi F1-esek itt állítják át ■ alap kezdőállapotot, vagy az ellenfelek intelligenciáját. Egyébként lehetőségünk még szabályozni az időjárást, vagy ■ váltás manuálisát, illetve a pilótaülés kameramozgását. Ha egyedül játszunk, akkor választhatjuk ■ teljes



intelligenciájukról, ezt könnyen le is ellenőrizheted, állj keresztbe az ideális íven, ha olyan napjuk van ■ egész sor feltartható. A sérülésmodell is igazán érdekesre sikerült: ■ kerékeket (kötőreket) és az első vezetősármányt (leszakad) rém könnyű leamortizálni, de azon kívül sok baja nem eshet a gépeknek. Direkt kipróbáltam: a mezőnynek ellentétben belerohantam a bolyba, tizenkét méter magasra felrepültem, nyolcat buk-fenceztam, de csak ■ vezetősármány bánta. Egyébként felborulni sem lehet, mindig "talpra" érkezünk (és ezt mind a szimulációs módban, mindent bekapcsolva próbáltam ki). Kommentátorai sajnos csak az árkádban és az egyik külön játékmódban (ahol előre beállíthatjuk a rajt sorrendet, majd végignézhethetjük a teljes versenyt, mint a TV-ben) halottam, ennek hiányát pedig nem feledtetni a verseny közben hallható érthetetlen géphang, ami az istállóknál érkező instrukciókat próbálja meg imitálni. Ettől függetlenül a hangok rendben vannak, ha megölünk, tisztán hallhatjuk a hangosbemondót, vagy a közvetítésben résztvevő helikopter hangját. Személy szerint nekem ■ kerékcserék lezajlása sem tetszett, de ezt mindenki döntse el maga, meg azt is, hogy a leírtak alapján érdemes-e beszerezni a játékot, vagy inkább várjon még egy évet.

Csipi M Lee  
csipimlee@576.hu



## MARTIN BELESZÓL!

Felőlem mondjuk akár csödbe is mehetne a világ Formula 1-es játékokat gyártó "iparága", de ez nem jelent semmit, hiszen világviszonylatban rettentő kereslet árukká a konzolas F1 szoftver. Ha mindenképpen választani kéne, akkor én a Sony Formula 1 sorozata mellett voksolnék - ebből is látszik, hogy nem vágom a témát, mert az utóbbi évek 576 Konzol pontszámai alapján az EA F1 stuffok mindig is jobbak voltak, úgyhogy én inkább csendben maradok.

2003-as évadal (ez ■ bajnokság), esetleg egy hétfőig (az összes időmérő, szabadedzés-sel, és a végén magával a versennyel), de van idő elleni küzdelem, egyszeri futam, és kétféle árkád-versengés is, ■ utóbbiak közül ■ egyik szintén egy teljes bajnokságot takar, csak itt ■ érvényesek a szimulációs beállítások, ■ irányítás barátságosabb, és a kocsi sem tömre (olyan gyorsan). Egy teljes bajnokságnak, de akár csak egyetlen versenynek is bármilyen nekivághatunk, a programban mind a tíz istálló 20 versenyzője megtalálható, úgyhogy ■ játék ezen részében nagyon belékötni nem is lehet. Ha teljes bajnokságot játszunk, akkor akár a pénteki szabadedzéssel is kezdhetünk, és szép sorjában juthatunk el ■ versenyig ■ szabadedzéseken, az időmérő edzéseken, és ■ bemelegítésen keresztül. Az időmérő edzések már ■ új szabályok szerint zajlanak, tehát egy körünk lesz, hogy a helyüket biztosítsuk a vasárnapi versenyeken, és a szombati időmérő előtt azt is be ■ lőnünk, hogy mennyi üzemanyaggal szeretnénk nekivágni, és hány kerékcserét taktikailag vá-

lasztunk, hiszen később már nem nyúlhatunk az autók beállításaihoz. Sajnos a játék csak idáig ismeri az új szabálykönyvet, például nincs arra ■ lehetőségünk, hogy a boxutcából rajtoljunk, és az új szabályrendszer ■ látszik meg ■ játékon, tehát Montoya-val ugyanúgy nehéz lesz nyerni, mint Pizzonia-val, és a verseny többi résztvevőjére sincs kihatással a hétfőenkénti egy ■ tor használata. A programban megtalálható az összes hivatalos versenypálya, ■ ideai módosítókkal egyetemben, tehát a Hungaroringen is már a meghosszabbított célegyenesét találjuk. Ezenkívül azonban nem túl sok jót mondhatok a pályákról, ■ nagyobb épületek/objektumok rendben ■ helyükön vannak, de a kis részletekre már nem fordítottak nagy hangsúlyt, ez jól megfigyelhető ■ boxutcaiban, ahol alig látszik néhány szerelő és ■ garázások is hull úresen tétengnek, de az is kifogásolható, hogy a péntek délelőtti szabadedzésekre is pont annyian kíváncsiak, mint ■ vasárnapi versenyre. Az élsimítás úgy látszik még mindig gondot jelent a PS2-nek, pedig ■ importálni ■ lehetett ■ gépet, nehogy távirányítású rakétákat lövöldözzön vele szerteszét ■ gamer társadalom. Azért van néhány pozitívum is, ilyen például ■ betonon világító nap (a la Rallysport), vagy a pocsyolyokban tükröződő tereptárgyak. Az esőcseppek a kamerán szépek, nem úgy, mint a maga ■ eső, vagy a felvert kavics, por, víz, és a füst effektusa, ami botrányos. A kocsi azért jól néz ki, és si-sak feletti nézetből még azt is láthatjuk, ahogy megfőrik ■ kasznin ■ fény. Az ellenfeleink még maximumra állítva sem tesznek tanúbizonyságot

juk a teljes versenyt, mint a TV-ben) halottam, ennek hiányát pedig nem feledtetni a verseny közben hallható érthetetlen géphang, ami az istállóknál érkező instrukciókat próbálja meg imitálni. Ettől függetlenül a hangok rendben vannak, ha megölünk, tisztán hallhatjuk a hangosbemondót, vagy a közvetítésben résztvevő helikopter hangját. Személy szerint nekem ■ kerékcserék lezajlása sem tetszett, de ezt mindenki döntse el maga, meg azt is, hogy a leírtak alapján érdemes-e beszerezni a játékot, vagy inkább várjon még egy évet.

## FORMULA ONE 2003

SCIE	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavathatóság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos  
memóriakártya 8mb (118KB)  
analog irányító (dual shock)

✓ friss adatok, pályamódosítások  
X ne egy közvetítés után játszatok vele

# 6.5 pont





# Motion Gravure

## A NŐ NÉGYSZER

[Motion] (eng.) – mozgás, helyváltoztatás; [Gravure] (fr.) – metszés, vésés. **Motion Gravure** – a mozgás metszete. A ritka alkalmak egyike, amikor az 576 Konzol játékteszteknek szentelt hasábjain egy olyan szoftverprodukttal foglalkozunk, ami NEM játék. Interaktív fotóalbum, a női test szépségének szentelt mozgó galéria – aki a Motion Gravure-től élő szereplős hentai huncutságokat várt, az nagyot fog csalódni. A project ennek megfelelően a videojátékokra szakosodott Sony Computer Entertainment, hanem a multimédiás kiadóként is funkcionáló Sony Music Entertainment Japan védőszármái alatt készül.

„Akkor mi a fene is ez a Motion Gravure?” – kérdezheti a Nyájás Olvasó, joggal. Ez kérem, a Nő ünneplése, a Test fítése, zenés, mozgó, egymással folyó fotósorozatok által. Egy japán modell, egy DVD: lemezenként tízenvalahány fotósorozatot kapunk. Egy sorozat rengeteg fotóból áll – a hálgyeket mozgás közben fényképezik le, a fotókat pedig egy csinos effekttel átúszatják egymásba. Nagyon pongyolán kislímelnek is nevezhetnénk őket: végül is film sem más, mint huszonnégy képkocka másodper-

cenként, amit a mi buta, könnyen becsapható emberi agyunk már folyamatos mozgásnak fog fel. A Motion Gravure esetében a mozgás nem folyamatos – képek közti átkötés megnyújtja, lassúvá és álomszerűvé teszi a mozdulatokat. Az interakciók lehetősége roppant korlátozott: a bal analog karral gyorsíthatjuk/lassíthatjuk a képpáradatot, ki és be zoomolhatunk, a körrel megállíthatjuk a „filmet”, a jobb analog karral pedig így kapott állóképet mozgathatjuk tetszőleges irányba. Ha mindenáron „játékolni” akarunk, látni a Motion Gravure-ben, akkor van benne az is: kép alkalmanként átvált inverzbe, a háromszög gyors megnyomásával rejtett filccskéket (lemezekenként egy fél lucatnyi) tudunk összeszedni. A dalog nem lesz túl bonyolult: mivel a sebességet abszolút mi szabályozzuk, bármikor visszaporíthatjuk a kérdéses jelenetet, és akár ki is merevíthetjük – kellenek borotvales reflexek ahhoz, hogy a megfelelő pillanatban nyomjuk meg a megfelelő gombot.

„Akkor miért jó nekem ez az egész?” – szökol meg ismét a cikkíró fejében :) a fenti Nyájás Olvasó. A lányokért, drága barátain, a Nőkért, azért a négy gyönyörű japán leányzóért, akik olyan huncutul mosolyognak ránk a képernyőről. A mostanság leginkább futó sztár kétségtelenül Megumi. A kishölgy civilben a Yellow Cab ügynökség modellje, 1981 szeptember huszonötödiken született az Okayama prefektúrában. 158 cm magas, főbb méretei: 94/60/86 (mell / csípő / popsi), kicsiny lábcakcsója 23 centi hosszú. Hobbija a főzőcskézés és a sportok. Megumi számos TV reklámban is szerepelt – tavalytól pedig a SEGA image character (először a DC DreamFyng 02 konferencián mosolygott a lencsékbe). Jelenleg a SEGA mobilprogramjának (Sega Mobile) hivatalos bálványja (lásd: <http://sega.jp/segamobi>). Első J-pop lemeze július 16-án jön ki, „My Name is Megumi” címmel. Népszerűségének bizonyítéka, hogy pár hete kapható Japánban egy olyan pólo, melyre Megumi dekoltázsa van nyomtatva – így minden lelkes női rajongó olyan formás kebleket viselhet (a szó legszorosabb értelmében), mint Megumi kislisszony. **Kitagawa Tomomi** 1979 július tizenkettedikén látta meg a napvilágot. 168 cm magas, méretei: 91/60/88. Ő is imád főzőcskézni és röplabdázni. **Harumi** Megumi-hoz hasonlóan a Yellow Cab ügynökség protezsztája. 1980 július huszonnyolcadikán született a Chiba prefektúrában. 166 cm magas, méretei: 103/60/88 (nem csípő) – a 103, mi? :) vércsoportja A. Igen jól beszél angolul, mivel három évig Ausztráliában tanult. Szabadidejében legszívesebben búvározkodik és bodyboardozik. **Hiroko Mori** a legidősebb a négy lány közül, 1978 augusztus tizennyolcadikán született Oszakában. 163 cm magas, méretei: 86/59/87, lábmerete pe-

dig huszonhárom cm, vércsoportja meggyezik Nemoto-éval, azaz A. Ő legbefutottabb/legismertebb modell a négyesből, saját web-ringje van (<http://www.bornis.com/rings/hirokomori/>). Nemoto és Mori tagjai az R.C.T. nevű J-pop bandának (további tagok: Emi Kobayashi, Yuka Igarashi és Yumi Kitagawa). Nemoto erősen dominál az R.C.T. második, június 25-én megjelent maxi-ján (címe: „Come On, Come On, Come On”).

A Motion Gravure képes-zenés meditáció. A képsorozatok alatt igazi chill out muzsika szól (mindegyik DVD ugyanazt a soundtracket használja – igazán szerethetnek volna külön zené mindegyik lányhoz), ami már becsukott szemmel is kapcsolja az agyat, hát még akkor, ha a képernyőn megjelenő látványt is magunkba szippantjuk mellé. Megumi csendben ébredzik az ágyon, álmosan pislog, lustán nyújtózkodik, a kamera végigpásztázza a domborulatokat. Pár jelenettel később már spagettit eszik, a tésztszalagok egymásba folynak, lassan az ajkához emeli a villát – olyan, mint ha egy színes vízesést fogyasztana el lassan. Bőrruha, dominánszék, kemény tekintet, a szája szegletében mégis huncut mosoly – Megumi kemény nő. Hiroko a tengerparton, hátterben az óceán, érzed a hullámok lüktetését. Bézs hotel-szoba, Hiroko fáradt, lábát a kanapén, a selyembőlúzon keresztül sejtani lehet a mellbimbókat. Igéz, macskaszemű pilantás, a kamera feljebb kúszik, Hiroko a pamutpólóval babrál, egy másodpercre szét húzza a felső részét, aztán mosolygva simítja vissza. Gyümölcsöt vág ketté, élvezettel szopogatja ki az édes, remegő húst a kemény hájból – Hiroko enniválóan rossz kislány!

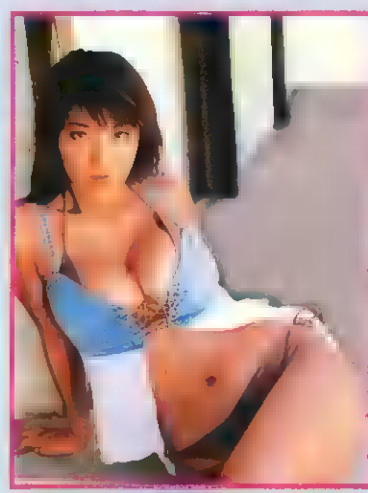
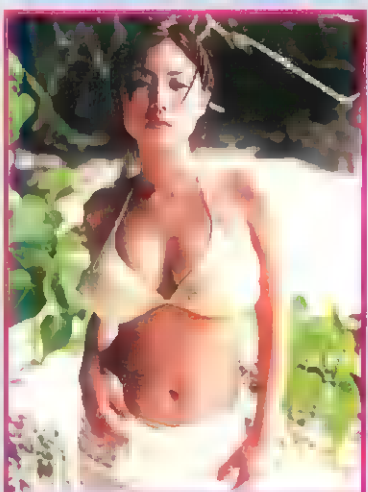
A fotók minőség elsőrangú, mind technikai, mind művészi értelemben. A képek iszonyatosan nagy felbontásban kerültek fel a DVD-re (ez a zoomolásnál látszik – teljesen rá kell közelítenünk a képre, hogy pixeleket lássunk).

A Motion Gravure a csendes, magányos esték szórakozása. Az ember zsongó fejéjé hazaér, kever magának egy Sherry Cobblett (2 cl konyak, 1 cl málnapálinka, 2 dash grenadine, 3 cl sherry), belehuppant a fotelba, elindítja a Motion Gravure-t, és elmerül a látványban. A Motion Gravure nem pornográfia, még a finom erotikai határát is alig súrolja. Semmi köze a röplabdázós DOA bébik tenyérnyi bikinijeihez, a BMX XXX durva húslátványát meg pláne messziről elkerüli. Ez kérem, multimédiás művészet – még akkor is, ha a fotókat soha, semmilyen múzeumban mutogatni.



Most látom csak, hogy nagy bajban leszek az értékeléssel. Milyen pontot kerek ki a játszhatóságra, vagy a szavatoasságra? Ennek az anyagnak nincs szavatoassága – vagy kihajítja valaki kapásból, vagy még egy év múlva is előveszi. Hogyan értékelhető egy fotósorozat „grafikája”? Lássuk csak...

liquid  
liquid@576.hu



Lapzárta előtt 1 nappal, amíg Liki cikkére vártam, morfondíroztam, hogy vajon hogyan fogja kitölteni az értékelést... Valóban, ehhez hasonló „multimédiás” PS2-es próbálkozás még nagyon volt – vagyis volt több is, de kizárólag Japánban jelentek csak meg. Sokan talán baromságnak tartják, de kérem én, miért is ne? Ha a gyönyörű lányok nézgetése valakinek örömet jelent – és voltuk be, sokan vagyunk így ezzel – miért ne adhatnánk ki ehhez hasonló fotó DVD-ket? Rajtuk nem múlik, mi megvettük mind a négyet... :)



**MOTION GRAVURE**

SONY MUSIC ENTERTAINMENT JAPAN

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCIS

1. HÍR	kiadó
2. HÍR	Jó
3. HÍR	Jó
4. HÍR	Jó
5. HÍR	kiadó

1. HÍR

memóriakártya (46KB)

analog iránítóg (dual shock)

✓ lánycsók

■ nem túl változatos zenék

**8 pont**



# ANGEL OF DARKNESS

Egy új Lara  
az új generációnak.



HAMAROSAN!

EIDOS core

automex  
MULTIMÉDIA

Keress a nagy üzletekben és viszonteladóknál vagy a [www.automex.hu](http://www.automex.hu) weboldalon,  
ahol többek között is vásárolhatsz!  
Automex Kft. 1077 Budapest, Winkler u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799  
Web: [www.automex.hu](http://www.automex.hu) - Email: [info@automex.hu](mailto:info@automex.hu)

PlayStation 2 PC CD-ROM



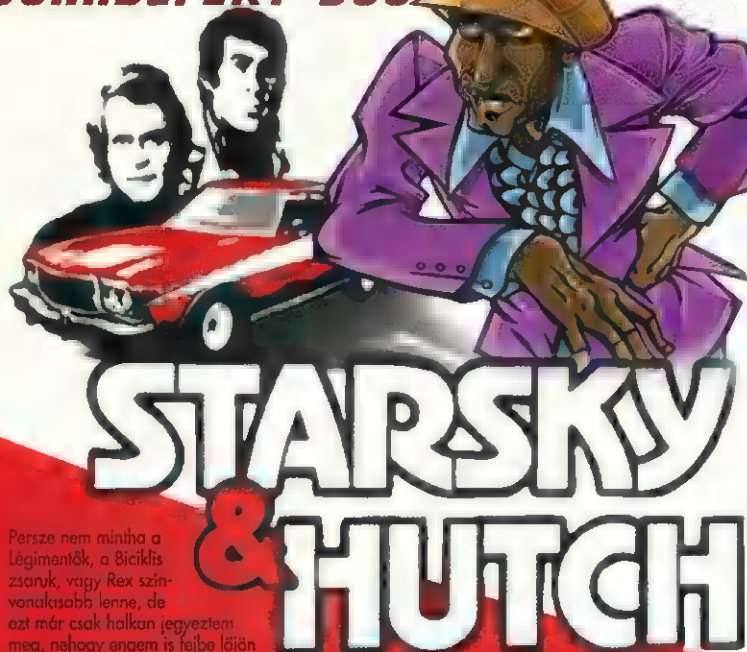
A Vice City 100%-os(!) kipörgetése óta használtam ideig-nem volt a Playstation 2-n semmi olyan autós játék, pedig mindig minden hónapban kipróbálom a újdonságokat, hogy aztán szomorúan és csalódva kelljen konstatálnom, hogy a fejlesztők képtelenek normális autós játékokat összedobni manapság. A Starsky & Hutch is elég rövid ideig koptatta csak a lézert az optikámat, de ezúttal a hiba nem a finnyos izlésemben volt, csak a játék sikerült olyan rövidre, hogy egy nap alatt lenyomtam a fő sztorivonalat. Talán senkinek sem kell bemutatnom a játék alapjául szolgáló TV sorozatot, mivel annak idején mindenki kedvence volt, de a most felcsperedett generáció is megismerkedhetett már a két nyomozó kalandjaival, hiszen az egyik kereskedelmi csatorna nemrégiben megint műsorra tűzte a szériát; bár köve hiszem, hogy nagyobb tömegeket vonzana ez a fajta televíziós végtermék, ami nem is baj, mivel ezek a régi sorozatok mai szemmel nézve már elég egyszerűnek (primitívnek) tűnnek.

ges pályák. A küldetések között szinte tényleg nem találtam olyat, ami lett volna már elcsúszva más játékokban: vannak szokásos gyanúsított üldözések, amiknek a végén meg kell semmisíteni az adott járgányokat, az időre menő ellenőrzési pontos száguldozások, mint például amikor az egyik maffiafőnök elrabolja Hutchinson csinos krupie barátnőjét, és gúzsba köti felrakja a helyi konzervüzem fűtőszálgájára, ami a hűsáralóba torkollik. Aztán ott vannak a legidegesítőbb pályák, ahol védelmezni kell egy civil járművet, amiben egy tanú családtagjai, esetleg maga a tanú csücsül, és a gang minden eszközt bevet, hogy ne érjen el a kijelölt helyre a tag, de ezeken kívül nem nagyon jut más eszembe, pedig tíz perc sincs, hogy leraktam a kontrollert. Mindig vannak egyébként másodlagos küldetéseink is, ilyen lehet például, hogy ugrassunk X-et, ne karambozzunk Y-nál több civil járművel, vagy hogy lájnjunk szét Z mennyiségű objektumot. Bay City utcaiban, látnivaló, ha nem csak még

osztva, amiken később szabadon is autókázhatunk. Van gyalogos és nem túl sűrű civil forgalom is, rengeteg ugrató, betérhető kirakat, lezúzható tereptárgyak, vízcsapok, postaládák, dobozok, felrobbantható hardok, hatalmas rakományok, korhű görkorcsolyás díszkák, nyitott éttermek színesítik a látképet, ami alig észrevehetően burkolódik a ködbe, még a lámpákat is „kedvezőre állítjuk” a kereszteződésekben. A rejtejtékben általában fegyverek, Huggy Bear kártyái és Ant-

módon kívül (ahol egyébként rangsorol minket a gép egy üres pályán, majd a pályán jelvényig bezárólag) meg a szabad autókázásért is. Speciál, és a három különféle versenyben vehetünk részt. Hogy mégsem lett maradandó alkotás a játék, a következő dolgoknak köszönhető: nincs lélek és ezért elég könnyű (főleg a checkpoint-versenyeknél) elvédeni. Nagyon kiszámíthatatlan a mesterséges intelligencia, általában a járgások többet ártnak a jelenlétükkel, mint használnak, ugyanakkor a külön járművek NAGYON kiszámíthatóak, mivel egy jó esetben két „röppályájuk” van, tehát nyoma sincs a Dríver vagy a WSPC véletlenszerű üldözéseinek. Sok direkt nehezítés is van a játékban a civil forgalom részéről, főleg a kereszteződésekben rágnak be élénk előszeretettel. Nagyon idegesítő, hogy haiba találjuk le a gép által

## DURRDEFEKT-DUO



Persze nem mintha a Légimentők, a Biciklis zsaruk, vagy Rex színvonalasabb lenne, de ezt már csak halkán jegyeztem meg, nehogy engem is fejbe lőjön valaki huszonháromszor...

A program fordított alapkoncepcióval rendelkezik a hasonló játékokhoz képest (GTA, Dríver): itt most nem mi fogunk menekülni a fogdmegek elől, hanem mi járassuk el az ő szerepüket, magyarra elfordítva, a Playstation 2 World Scariest Police Chases-hez hasonlóan (ami egyébként egy méltatlanul elhanyagolt játék volt) rendőrök leszünk. A cimbán szereplő két zsarut irányíthatjuk egy szerrre is, oly módon, hogy a megszokott módszer szerint navigáljuk a Starsky által vezetett kocsi, (X-gáz, Nygylzet-fék, stb.), és az ablakba kiűlő Ken Hutchinsonnal tüzelünk azokra az objektumokra, amiket a célkeresztünk automatikusan befog, de két kontrollert vagy egyéb perifériát (például) segítségével szét is választjuk őket. Amíg az egyes játékos tekeri a Force Feed Backes kormányt, a kettes sorozza a menekülő rosszfiúkat az USB portra csatlakoztatott fénypisztollyal, mivel a játék támogatja mindeket kiegészítőit. Ezt a módot sajnos nem volt időmben kipróbálni, ettől függetlenül, egyedül, Dual2-vel is remekül szórakoztam. A legendás V8-as Ford Grand Torino egyébként sosem hagyhatjuk el, minden küldetésünket a valóban mögött ülve kell teljesítenünk. A kézikönyv megpróbáltatja az egész játékot a filmsorozathoz igazítani, ezért a pályák is három külön csoportba vannak szedve, amik mind egy-egy televíziós szériát akarnak jelképezni, és ezen belül találjuk az epizódokat, amik valójában a tényle-

dik rengeteg power-up (turbó-gyorsító, új gumik, dupla sebzés) van elszórva a levegőben, amiket szorgalmasan lőjünk ki, mivel ezek nélkül sokszor képtelenek leszünk befejezni a pályákat. Az extra cuccok közül a legfontosabb a VR ikon! Van ugyanis a bal felső sarokban egy számláló, ami általában egyfolytában csökken, ez egyfajta nézet-ségi ráta, ha ez eléri a nullát, fesszülhetünk újra neki a pályának. Szintén ezek a VR ikonokkal illetve az tűzharccal tudjuk, ne sajnáljuk tehát az ölmet, az alapfegyverünkhöz ugyanis végtelen töltény dukál. Egyébként a TV nézőket a sziréna hangja is a képernyő elé szögezi, ha tehát felveszünk egy ilyen, a nézettségünk rövid ideig szinten marad. Hogy a grafikáról is ejtsék pár szót, mielőtt betelne az oldal: a város, ha nem is GTA szinten van kidolgozva, szép nagy és változatos, négy különálló részre van

extrák megnyitására), vagy állás-külsők (a város felhozatala színesítésének céljából) vannak eldugva a városban. A zene a Dríverből megszokott helvénis évek béli dallam, és a főhősök is egyfolytában megpróbálják megnevetetni a nézőket a bárgyú poénjaikkal, miközben duruzsol alottuk a V8-as Ford motor, úgyhogy ezzel sincs különösebb baj. A sztori



beprogramozott „helyes útról” delikvenseket, azok mindenképp visszaküzdik magukat. Rö-adásul simán elfolnak minket. Az pedig végképp illúziórömböl, hogy felboríthatatlanok, és mi sen tudunk felborítani, ha véletlenül vagy szándékosan feltörsre is állnánk, a gép visszabukfenceztet minket négy kerékre. A játékról egyébként nem árt tudni, hogy igen rövid is, a tízennyaló pályát egy hosszabb delutón végig lehet nyomni. Mindezek-től persze próbáljak meg elvonakoztatni, és ha szeretettel a Drívert vagy a GTA-t, tegyetek vele egy próbát, nagyon nem fogtok csalódni.

Csipi M Lee  
csipimlee@576.hu



### MARTIN BELESZÓL!

Általában szoktam a saját verejékemben vergődni, ha egy játékot a kellelénél rövidebbnek találom – bár az is igaz, hogy foglalkozásomból adódóan szerencsére nem is kell átlag 13 ezer pénzt le-szurkálnom a szuffokért. A súlyos ezrek kiadásából adódó fájdalom tükrében nem vagyok biztos benne, hogy a S&H egy 7 pontos game, főleg, ha egyedül játszod. Multiban viszont sokkal tovább tart a szava-tossága, és szórakoztatóbb is!

## STARSKY & HUTCH

EMPIRE INTERACTIVE	
MAS VERZIÓ: GBA, PS2, X	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavathosság:	elmege
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos  
memóriakártya 8mb (78KB)  
kormány, fénypisztoly

✓ az ilyen játékokat nem lehet nem szeretni  
× nagyon rövid és néha kaotikus

7 pont



"MINDEN TEKINTETBEN KÉPES ÚJAT NYÚJTANI AZ ELŐDHÖZ KÉPEST"

MAX

2003 KÖTELEZŐEN BESZERZENDŐ JÁTÉKA"  
PLAY



Megjelenés: 2003. Június

Megrendelheted az Electronic Arts kiadóknál magyarországi  
forgalmazójánál az ECRBIT Rt.-nél:  
1077 Budapest, Wesselyi u. 25. Tel: +36 1 478 0910.  
Fax: +36 1 478 0914. [www.ea.com](http://www.ea.com) [sales@ecrbithu.com](mailto:sales@ecrbithu.com)

CAPCOM

DIESEL

PlayStation 2

BIBLIAI NAGYSÁGRENDŰ

GONOSZ



## RECIPE FERRUM

Én, Sieg Wahrheit, a Fekete Pecsét Lovogrend tagja, őseim nevéhez méltóan küzdelmet soha fel nem adom. Esküszöm, legutolsó csepp véremig harcolni fogok. Kérem Istenem segits, hogy a megbomlott egyensúly, a Rend és Béké helyreállítása érdekében elrebegett ímáim meghallgatásra találjanak! Adj erőt, hogy hosszú utam során halandó porhüvelybe zárt lelkem a kísértés sötét fátyla soha meg ne fertőzze, és bizonnyal velem a küzdelmet a pokol összes teremtményével... Könyörgöm Uram, bocsáss meg eltévedt bűnösödnök, egyben barátomnak, Victor Delacroix-nak, aki nem önnön gyarlósága miatt került a démoni hatalmak bűvkörébe. Megígéztél elméjé szürké ködön keresztül még elválaszthatatlan barátságunk köteléke húzhatta vissza a valóságba. Hidd el, nincs tudatában mitéle veszélyek fenyegetik őt és egész emberiséget, ha segít a Szekstának. Ma-

büszkén, hogy O3 motorja a képernyőn egyszerre animált karakterek számának, ennél fogva pedig egyszerűséggel az egész megjelenítés szempontjából CAPCOM jelenlegi legcsofosabb fejlesztése, erősebb motor, mint a Chaos Legion-é. Szegyenkeznivalója ennek ellenére lehet a test talánynak, hiszen egyidejűleg akár 30+ szereplő mozgásával is képes gond nélkül megbirkózni, ami akárhogy is nézem nem piskóta teljesítmény. No, de ne rohanjunk ennyire előre.

## SUMMON

Legyünk stílusosak! Mikor úgymond először idéztem meg

gam indulok felkeresni és segíteni fogok, mert segítenem kell, ennyivel tartozom neki. Csak itt lenne mellettem...Siela. Mi rosszat tettem Istenem, hogy örökre elvette tőlem?

## RPG HATÁSTANULMÁNY

Kényes téma a körökre osztott harcrendszer játékokról definitív véleményt mondani, legutóbb egy általam bő látogatott szűk internetes közösségben okozott nem kis felbolydulást a legkülönfélébb játékok sokszínű és feledjük mind a mai napig képlekeny és változatosra kész, nem betonba ágyazott - rendszeréből adódó nézőpontok sokasága. Vannak persze alappillérek, melyeket feleltetőbb javallott előtt tartani, ha egy játékra rá kívánjuk biggyeszteni a kiuntető címet, az RPG jelzőt belőlom van neki valami romantikája, elit kicsengése a többi stílushoz képest, ha más nem azért, hogy fejlesztőként, kiadóként vagy éppen mint jelen esetben, halandó tesztelőként magunkra ne haragítsuk az ortodox rajongók fanatikus táborát. Senki sem tévedhetetlen, de már az elején elárulom: a tesztelés során megszerzett tapasztalatom alapján kialakult VÉLEMÉNYEM szerint a Chaos Legion bár gyökereiben egyetemes akciójáték, de a játékrendszerére - külön felhívom a figyelmet, hogy nem a konkrét játékmegvalósításra gondolok - ha nem is túl mélyen, de hatást gyakorolnak RPG elemek is.

## CHAOS ENGINE

Már a legelső ránézésre szemet szúr a tagadhatatlan hasonlóság a japán Kadakawa Shoten's Dragon Magazine egy antológiáját alapul vevő **Kóosz Légio**, és Dante viág-szerzte elvitathatatlan sikert aratott kalandja, **Devil May Cry** közti. Hivatalos megerősítés, így hitelesnek mondható információforrás híján amúgy sem jelentettem volna ki száz százalékosan azt, hogy a játék motorja újrafelhasználás, annak ellenére, hogy első ránézésre meg mertem volna esküdni rá, hogy a DMC2-engine-jét rakták a picike alá; egy Keiji Inafune úrral, Onimusha 3 producerével készített interjú azonban sejtetni enged, hogy ez egy saját kreatúra. Emberek az említett cikkben azt boncolgatja ugyanis nagy



megfelelő mennyiségű tapasztalati pont ellenében természetesen fejleszthető tulajdonságokkal felvértezett szörnyek. Megidéztük, illetve elűztük az L1 gombbal történik, hivatalosan ezzel lehet a játékmodot állítani: normal módban egyedül viaskodunk a számtalan ellenséggel, míg a már fűzöltet elmégesedni látszik a helyzet, a legion módban segítségünkre sielnek természetes harci lények. Nem kis bosszúságomra sokszor tapasztaltam egyébként, hogy hű fegyvertársaink elakadnak valamilyen tereptárgyban vagy ellenségben, ekkor gyorsan elvarázsoltam, majd ismétellen megidézték őket.

Az összesen hétféle eltérő harcsilussal megáldott lény közül egy küldetésben egyszerre két különböző kísérhet minket. Vállani az L2-vel tudunk köztük, a képernyő bal felső sarkában kis ikonként jelenik meg az, hogy éppen melyiket választottuk ki. Ha kiválasztottunk egy lényt és harc sajátossága vagy egyéb más



játékot - azaz behelyeztem masinámba a CAPCOM londoni főhadiszállása által rendelkezésünkre bocsátott sorozámozott korongot -, bár a külsőségek bő táplálkozó, de nyugalom és harmónia érzése lett úrrá rajtam. Rég láttam már ilyen, a maga puritán színösszeállítás ellenére is odafigyeléssel és gondoskodással árukkodó, okosan felépített, de mégis nem túlzok ha azt állítom, hogy csodaszép menürendszer-körítést. A választható lehetőségek zöme magától értetődik, ezért csak az opciók Control / Button Type alszekcióját látom érdemesnek egy tüzesebb áttekintés erejéig görccs alá venni. Alapesetben központi figurák - Sieg, majd a későbbiek folyamán újabb játszható karakter, a harcot két pisztollyal felvevő Arcia Linslet - irányítására a bal analóg kar, vagy fetszés szerint a d-pad gombjai szolgálnak. A kereszttel ugrani tudunk, a jobb analóg karra a kamerát nyílik lehetőségünk forgatni; attól függően, hogy zárt vagy teljesen nyílt terepszakaszon folytatjuk-e utunkat 180 vagy 360 fokban. Az R1 szintén kameramozgatásra szolgál, hasznos dolognak bizonyul ha látószögünk nem megfelelő, hiszen a nézőpontot forgatja be karakterünk mögé.

Könnyűnek cseppet a igérkező utunk során úgynevezett légiók segít felvenni a harcot a megszállhatatlan sok pokoli kreatúra ellen. Ezek a légiók maguk is eltérő,

akból kifolyólag le kívánjuk váltani, akkor azt először a kell tüntetünk a csatamezőről, ugyanis ekkor van csak lehetőségünk váltásra. Ez egyébként meglehetősen nagy idővesztéssel jár, és mivel a halálidőben sem kímélnék az ellenséges kreatúrák, így amúgy is rendkívül értékes másodpercek elvesztése ez esetben különösen nagy pazarlásnak tetszik. A játék során kétféle harci stílusban vehetjük fel a kesztyűt, amelyek közt az R2 gombbal válthatunk. Az offenzív módban az éppen aktív légiók a Kár gombbal kijelölt ellenséget - ennek hiányában a hozzájuk legközelebb eső - választják ki célpontul, ütök-vágják őket ahol csak érik. A defenzív módban természetesen védekező pozíció vesznek fel, ekkor igaz nehezebben sebezhetőek, viszont egyhelyben lekövekelnek, és ellátogat a főmadár módolt követik Sieg-et. Hősiük egyébként a Kár gomb hatására támad, a légiókat a Háromszöggel bírhatjuk akcióra.

A bejárando terepen eltévedni nemigen lehet, ezért igazán láttam indokoltnak a Select gombbal előhívható - azt is mondhatnám teljesen felesleges - térképet.

## EASY?

Emberi sajátát nem hagyott még el easy fokozatú játék gyűrűse közben annyi szilok, mint az enyémet. Meg-





döböntő, felháborító! Azt kell mondom ■■■ a játék, ami szigorú, de igazságtalan, ráadásul még pofátlan is, mivel a gyakorló pálya végén megkérdi a mélyen tisztelt játékos, hogy ■■■ játék menetének maradéktalan élvezete érdekében nem kívánja-e a nehézségi szintet könnyítve állítani... Az egy dolog, hogy mint azt már korábban említettem az ellenséges támadóink száma egy időben akár a két tucatot(!) is meghaladhatja(!), ■■■ komolyabb inhuvelygyulladás veszélye mellett azonban a legtöbbjükkel egy csapásra végezhetünk, már persze ha a megfelelő TAKTIKÁT alkalmazzuk ellenük. Hozzá kell azonban tennem, hogy a legtöbb esetben a lények újratemelőnek, orbitális méretű pokoli gépezetek gyártóik ők szüntelen. No, ezek annihilálása már komolyabb erőfeszítést feltételez, már csak azért is, mivel általában alaposan körülbástyázzák őket ■■■ legkülönbözőbb védelmi rendszerekkel, például ágyúkkal. Már a közelükbe férkőzés folyamán is igen nagyon elfáradhat ■■■ csúlnak a hatalmas hack & slash-ben – ennél jobban már csak ■■■ Private Gold tudja kikészíteni ■■■ izületeket :) –, de ha már közvetlen a közelükben vagyunk, akkor

akkor az egyre nehezedő pályák legyűrése után kitörő öröm és sikerélmény elleledtette velem minden egyes új, ■■■ játéknak köszönhető ősz hajszálamat.

## TUNING

Nem terelhetem tovább a szót, lássuk hát a becsempészt RPG elemeket. Először is azt azért ismételtlen hozza ki a fejem, hogy hiába úd-vágló ■■■ játék stílusa, itt bizony némi okoskodásra, taktikázásra is szükség ■■■ esztelen vérengzés közepette. Sarkalatos pontot jelentenek az egyes szintek közti, Intermission névre keresztelt átkelő egységek, melyek Sieg és ■■■ légiók tápolására hivatottak szolgálni. Sajnos előre nem tudhatjuk, hogy az éppen ■■■ következő szinten miféle ellenségek fognak az életünkre törni, ez ugyanis nagy segítség lenne ■■■ játék folyamán szép fokozatosan megszerzett fegyvertársaink kiválasztása és tulajdonságaiknak a fejlesztése során. Példának okáért a Malice fantáziánévű, elsősorban támadásra termett nyilas légiók kiválóan alkalmazhatóak ■■■ ágyúkkal szemben, a szárnytermelő

nára emlékeztető Blasphemey, amelyet – az első sorban kötött helyzetű – célpontok mellé helyezve mintegy bombaként használhatunk.

Az Intermission menüben tekinthetjük át Sieg kombóit (Action List, ez egyébként külön a légióknak is van Legion Action néven), amelyek igencsak hajaznak ■■■ Devil May Cry-ban már megismert mozgásformákra, ■■■ a csaták során szerzett tapasztalati pontok függvényében növekvő életere, lélek, támadás és védekezés tulajdonságok fejlődését is itt követhetjük nyomon. Az utunk során felszedett különféle life és soul recovery kristályokat (gems from DMC), melyeket természetesen menet közben is használhatunk, ha esetleg megszorulunk az Item List alatt csoportosítva lelhetjük fel, szintén itt kerültek elhelyezésre a tulajdonságokat erősítő egyéb tárgyak listái is. A külön a



zódva nyugodtan végignézhethetjük amíg a légiók lemeszörölják az ellenséges hadakat, akkor nagyot tévedünk...

## GYŐZZÖN AZ IGAZSÁG!



gépezetek ellen viszont fabrikát ■■■ érnek. Ugyanígy ■■■ elsősorban védelmi feladatokat teljesítő Arrogance légió kellemes fedezéket nyújt a nagyobb ellenségek, főellenségek támadása ellen, plazmasugár támadása révén a szárnytermelők ellen is hatásos, ugyanakkor lassú mozgásuk miatt a megannyi kisebb lényvel való küzdelmeink során nem sok hasznát vesszük nekik. Az általam megszerzett további két légió közül a Guilt egyfajta fűrész párbajtőr bajnokok gyűlékezete, személyes kedvencem pedig a víziak

légióknak szentelt almenüben nyílik lehetőség azok tápolására, azt hiszem mondanom sem, hogy ■■■ egyes szárnyhadaink tulajdonságai a harcuk során megszerzett tapasztalati pontoknak a függvényében növelhetők kisebb vagy nagyobb mértékben. Lehetőség szerint kiegészítenem kell tehát alkalmazni őket, ■■■ későbbiek folyamán beláthatatlan következményei lehetnek annak, ha csak egyik vagy másik légió használatát hangsúlyozzuk.

Van még egy rendkívül fontos dolog, ami mellett nem lehet eliskolni. A csatákban minden egyes lény leküzdéséért úgynevezett Phantom Soul ■■■ jutalmunk, mely hozzáadódik a képernyő bal felső sarkában nyomon követhető Soul pontjainkhoz. A Soul legegyszerűbben talán a légiók életterejeként tudnám definiálni, ráadásul minél kevesebb van belőle, annál egyszerűbb elemeket tudnak csak alkalmazni a szárnyaink ■■■ akciolistájukban szereplő támadási és védekezési variációk közül. Ha azt hisszük tehát, hogy a háttérben meghü-

## A DMC 2 NYOMDORAIN

A grafika, kamerakezelés, valamint a ■■■ és hangok tekintetében semmiféle említésre méltó újdonságot nem tud felmutatni a program, ■■■ egyetlen kivételtől, ■■■ hatalmas megmozgatott karakterzámmal eltekintve. Hihetetlen látványos, amikor fízénő-húsz lény támad egyszerre, igazából csak ■■■ zavart, hogy pár esetben ugyanazt a mozgásfázist egyszerre ismétli sok ellen, kissé gépies hatást kölcsönözve nekik, illetve vált rá példa nem is egyszer, hogy bizony szaggatásra kaptam fel ■■■ fejem. Egyébként, ha játszottál a DMC2-vel, akkor már szinte egy az egyben tudod is, milyen terepen bonyolódik ■■■ történet, ugyanis ■■■ játékok félig egy városban és vártban kószalunk, később azonban ■■■ más terepszakaszok és katalombák is feltűnnek majd. Az átkelő animációk a Capcomtól megszokott, fergeteges minőségben kerültek fátalásra.

Fentiekre tekintettel sokat filóztam azon, hogy milyen pontszámot adjak ■■■ végítésem. A játék RPG része bár színesebb teszi a féktelen mészárszékét, de összetett-ségét tekintve bizony csak a felszint kapargalja, azt is nagyon halványan. Ettől függetlenül jó játéknak tartom, sokkal jobbnak mint ■■■ DMC második részét. Azt hiszem be is fogom szerezni...most pedig megyek játszani.

[Dae]



### MARTIN BELESZÓL!

A Chos Legion azóta fellett, dodelgetett kedvencem, amióta kipróbáltam ■■■ már jó ideje megjelent japán NTSC verziót. El ■■■ határozlam, hogy én ismételtem, főleg azért, hogy az interneten feltűnő sok negatív kritika jelent meg róla – amikkel természetesen ■■■ értem egyet. Aztán inkább bevállaltam a Brute Force-t, ■■■ Chaos-t meg róbízom Dae kollégámra, mert tudom, hogy nála jó kezében lesz. Dae eredetileg 7-re pontozta, én 8-at adtam volna neki, így kiegyeztünk egy 7.5-ben. Megérdemli, mert jó – csak nehezen indul!

## CHOS LEGION

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

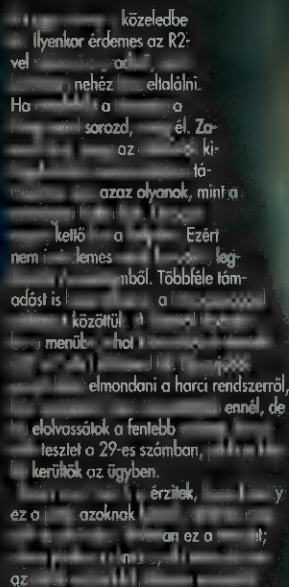
játék	jó
játékmenet	jó
grafika	jó
hang	közepes
mozgás	jó

1 Játékos  
memóriakártya ■■■ (241KB)  
analóg irányító (dual shock)

✓ nem ismer kegyelmet  
× szigorú, de igazságtalan

7.5 pont





# GALERIANS:ASH

szébbé, azaz szőmőve, karaktere  
igaz, nem rossz  
A sőt, és mellesleg kombinálva a  
sokszor már korival bizony egy lég  
zongáló. Ezt tovább  
hol néha libabőr. Az átvettől  
inkább a mint  
a  
a  
hezen emésztihető, de ép n  
ék nem állja  
Játsszon aki első részt



Ja főszerkesztő révén – aki ugye minden jatekot leg-  
alább érintőlegesen ismer – nekikalltam, hogy tegyek egy  
próbat a GA-val. Jött az első föllelenség, aki ugye még  
az előző részes föllelensége, le is vert azon nyomban.  
Nekimenem még egyszer, megint lenyomott. Harmadszor  
is, negyedszer is. Felhívtam az Endrédy Tibit, aki az első  
epizódot tesztelte, hogy ő ugyan miként győzte le ezt a  
dögöt. Már nem emlekezett. Nekimenem még kétszer.  
Nem jött össze. Ugye-hogy hagyttam az egészet, és in-  
kább bosszankodtam egy kicsit.

**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN**

szíriai szöveg	szíriai
középső szöveg	középső
középső szöveg	középső
jó szöveg	jó
jó szöveg	jó

**1 Játékos**  
memóriakártya 8mb (126KB)  
analóg irányító (dual shock)

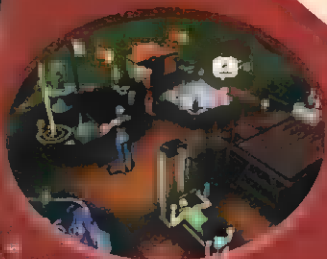
- ✓ ütős történet
- ✗ csak rajongóknak!

## 5. Summary

576 KONZOL



Alkoss karaktereket. Élvezd a házat.



Biztosan ki is szeretné látni, hogyan élnek a Sims? A Sims 2 egy egyszerű, de önálló életet élő karakterekkel. Simként játszva megismerheted a Sims világát, és megismerheted a Sims életét. A Sims 2 egy olyan játék, amelyben te vagy a Sims szülője, és te vagy a Sims vezetője. A Sims 2 egy olyan játék, amelyben te vagy a Sims szülője, és te vagy a Sims vezetője. A Sims 2 egy olyan játék, amelyben te vagy a Sims szülője, és te vagy a Sims vezetője.



**EA GAMES** 2003. Március  
az Electronic Arts kiadója magyarországi kizárólagos jogtulosa  
Budapesti Hivatalos Képviselet  
Tel: (06) 4200910 www.ea.com

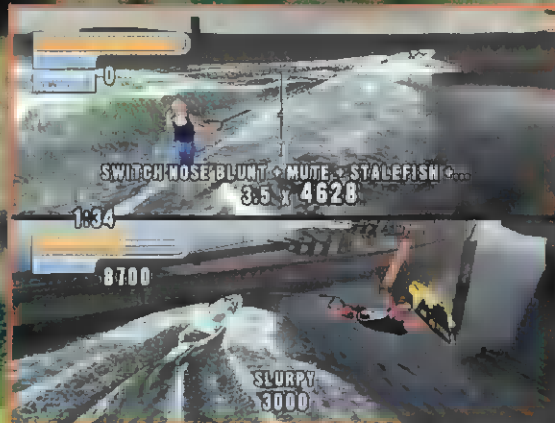


thesims.com

**PlayStation 2**



# HAVEROK, BULI, WAKEBOARD



Úgy néz ki, az Activision egyre jobban bele-nyúl az extrém sportokba, sőt, egyre újabb és újabb ötletekkel színezi az amúgy sem unalmas palettát. Ez történt a Wakeboarding Unleashed nevű játék esetében is.

Gondolom nem mindenki tudja, mi a fene lehet ez a wakeboarding. Képzeltetek el egy gördeszkánál másfélszer nagyobb és kétszer szélesebb deszkát. Te a deszkán állsz, körülbelül olyan „oldalsó” pózban, mint egy skateboardon. Fogod a kötelet, a motorcsónak húz téged, és azokat a hullámokat kell meglovagolnod, amiket a csónak gerjeszt. Persze ugrálni, trükközni is lehet – sőt, érdemes is! – bár ez kicsit veszélyes, mert a következmény – ha elesel – nem a legkellemesebb.

Maga a játék igencsak finomra sikeredett, igaz követi a Tony Hawk által megteremtett alapokat, azaz kissé irrális. Ez főleg a trükkök sokaságán látszik, no meg azokon a bazi nagy ugrásokon, amire ember szerintem nem képes. Talán nem hangzik túl biztatóan az, hogy egy hajó húz minket, mert így túl kötöttnek tűnhet a játék. Ez nem igaz, ugyanis ezt a kötelet bármikor kedvünkre ele-resszhetjük, sokkal nagyobb szabadságot adva magunknak (és így juthatunk el különböző „titkos” helyekre is!). Természetesen a kötelet bármikor – ha távol belől vagyunk – kérésünkre visszadobják a kezünkbe, akár a levegőben is visszakaphatjuk, így megővhatjuk magunkat a kapitulálás esékétől. Ez pozitívum, bár így is eshetünk azért eléggé nagyokat.

Mint ahogy egy Activision féle extrém sport játéknál megszokhattuk, itt is a karrier módon van a lényeg. A feladat szinte egy az egyben a Tony Hawk féle sémára épül, azaz megadott időn belül szedj össze X pontot, vagy csinálj ilyen-olyan trükköt. Ha ezeket a dolgokat megcsináljuk, különböző pontokat kapunk, amikkel tulajdonságaink szintjét tudjuk növelni, a feladatok teljesítésével pedig megnyithatunk akár az adott pályához tartozó újabb versenyeket is. Ilyen pl. a hajóverseny, ahol a téged húzó hajóval kell az idő ellen versenyezned, vagy ilyen a „video shoot”, ahol TV-s nézetből látszik minden, és bizonyos pontszámot kell összegyűjtened – az izgalmas kameraállásnak köszönhetően ez a buli még látványos is!

## MARTIN BELESZÓL!

És igeesen! Martin, a sportprogramok anti-rajongója végre játszott egy jól egy sport stuffal! Ez talán annak tudható be, hogy ilyenkor, nyár derekán néha le szokunk menni az úpesti csónakkikötőbe, ahol Endre haverom fűt kis hajója áll, és kimegyünk egy kicsit viziszní. Ráadásul, még megy is a dolog, van sikerélmény, és ez elmondható a játékról is. Nem kellett két hétfő nyúlni ahhoz a pillanathoz, hogy egyet végre trükközzünk tudjuk, és mindvégig fényes jól szórakoztam. Átírom!

# WAKEBOARDING UNLEASHED

SHAWN MURRAY

Míg a mellékfeladatokat megadott időn belül kell végrehajtanunk, addig a főfeladatra változó időnk van, ez pedig az úgynevezett „groove”. A groove, azaz élvezet/lazaság mérőben látható narancs színű csík folyamatosan csökken, de ez a folyamat lelassítható, ha egyre nagyobb számú kombókat hajtunk végre. A csíkot persze redukálni is tudjuk azzal, ha ne adj isten elesünk. Amikor a narancs csík elfogy, vége a pályának. A különböző feladatok nehézsége szerintem erősen változik: vagy nagyon könnyűek, vagy nagyon nehezek.

Maguk a pályák nem nagy durranások, de nagyon dízajnosak – tipikus, csak az Activision tervezőinek agyából kipattanhatott helyszínek, de a mé-

retük nem elég meggyőző. Botrányosan kicsik, bár ha azt vesszük, hogy minden pályán van 1-2 két iránymódosító, akkor talán közepesen nagyok.

Vannak ugyan „valós” pályák, de vannak eléggé fiktitv helyek is, ilyen például a repülőgép-anything hajó temető, vagy az árvíz sújtotta Springfield. A pályák száma ráadásul kevés, ez felróható negatívumként! A karriert móduszon kívül megtalálható még a szokásos Free Ride, ahol a megszerzett pályákon időlimit nélkül, kedvünkre trükközhetünk, és megtalálható a Free Drive is. Ez a mód megegyezik ugyanazzal a hajóvezetéssel, mint ami a pályákon van külön versenyként, persze itt idő és üzemi-anyag nélkül döröghetünk végig a vízen – való-

színűleg ez amolyan „nem volt semmi ötletünk” féle bonusz. A játékból igazán profiakat kell irányítanunk, mint Shaun Murray vagy Collin Wright, de vannak itt még mások is, akikről nincs sok infó. A karakterek kidolgozottak, de a mozgásuk néha eléggé furcsa – inkább talán idélen.

A stuff legfőbb hibája a kötél viselkedésének fizikája. Az egész nagyon zavaros lett, és ez könnyen tapasztalható is. Az mondjuk szépen meg van csinálva, ha egy negyedcső közepén elengeded, sokkal magasabbra repülsz ki, és az is, amikor beleakad egy tereptárgyba, ilyenkor automatán elenged (de sajna nem mindenhol). A Hong Kong-i pályán lehet a legjobban tapasztalni a kötél rumliját, mert több helyen vígan átmegegy az úszókáló dzsunkákon, de van olyan, ahol egy kis ködarabba is beakad, ami láthatóan a kötél alatt többször tíz centiméterre van... (Reméljük, ezt a folytatásban kiküszöbölik!) Grafikailag a Wakeboarding Unleashed az átlagosnál magasabb színvonalat képvisel. Ez látszik az emberek kidolgozottságán és a terepen is. A víz szépen mozog, de semmi extra: egy átlagos PS2-es víz-effekt. Viszont az összehatás így is szép!

A játék hangilag nagyon korrekt, főleg a zenék azok, amik megragadnak. A számok végre nem azoknak a típusú, „mi vagyunk a tucatzenekar, aki hetente új klipet ad ki és rajonganak értünk a 15 éves kiskölykök” előadókhoz a szerzeményei. Az bandák között szerepelnek többek között olyan nagy zenekarok, mint Van Halen, a Stooges vagy a Pixies.

A Wakeboarding Unleashed Pléjsztáció Kettő verziója meglehetősen jó lett, igaz, ez az örömködés csak addig tart, míg végig nem mentünk a játékon 1-2-szer. Minden extrém sport rajongónak ajánlom, mert témáját tekintve igazán csemege. Köszönet!

Kou



WAKEBOARDING UNLEASHED	
SHAWN MURRAY	
ACTIVISION	
MÁS VERZIÓ: X	
WAKEBOARDING UNLEASHED	JÓ
WAKEBOARDING UNLEASHED	JÓ
WAKEBOARDING UNLEASHED	KÖZEPES
WAKEBOARDING UNLEASHED	JÓ
WAKEBOARDING UNLEASHED	JÓ

1-2 Játékos  
memóriakártya 8mb (78 KB)  
analog irányító (dual shock)

✓ szórakoztató!  
x a kötél viselkedése néha beteges

7.5 pont





újszülöttel köne le huzam-  
 sabb ideig (vajon  
 mēr lyukadok ki folyan  
 ehhez a témához: ) Al-  
 behatolnak meg szeretne  
 ismerkedni mm irányítás  
 rejtelmeivel, azoknak  
 ajánlom a legelső emu-  
 pontot, ■ Licenzát. Ez  
 egy - a Gran Turismo jo-  
 gosítványához - hasonló  
 feladat teljesítés rész,  
 ahol kivesszék minden  
 lehetséges irányítási trü-  
 kokat, a sima kijáratlós  
 rajtjól kezdve egészen a  
 kamionok alatti motor át-  
 csúsztatásig, de lesz itt  
 egy kerekész, molo-  
 szórt (fudjók), amikor a  
 kaszkadőr bácsik felül-  
 nek az ülése és eleng-

Nem tudom, ki hogy van vele, de engem most leginkább eme furcsa cikk első fele érdekelt, de hát ez be lehet tudni Csipi „fiam” irányított elfoglaltságomnak. (Remélem elnézi nekem Csipinek, hogy megosztotta veletek az a csodálatos élmény...) Maga a játék kevésbé hozott lázba, bár meg kell vallani, az átlagosnál azért erősebb, jobb game. Engem kísértetiesen emlékeztet a PSl-as Moto Racerre, amivel jókat szügdölöztem, szóval ha lesz nyáron egy kis időm, azt hiszem belesodrom magam...



Csipi M Lee  
csipimlee@576.hu

## SPEED KINGS

**ACCLAIM**

**MÁS VERZIÓ: GC, X**

gránka:	közepes
játszhatóság:	jó
szaftosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

✓ könnyű kis árú verseny  
kicsit közepeszerű környezetben

## 6.5 pont



Nos, furcsa kicsit egy olyan játékról írni, ami bár PC-n hatalmas múlttal büszkélkedhet, a konzolokon mégsem rendelkezik semmi háttérrel. Az MM-re pedig ez a meghatározás teljesen igaz. A sorozat PC-ről jött át a fekete dobozra, ezért a leginkább valószínűleg azt tudják, hogy eszik-e, vagy isszák ezt a *Midtown* dolgot. Nekik először: egyiket sem szokták tenni vele :) Leginkább szórakozás céljából ülték le eleddig emberek, méghozzá nem kis sikerrel. Ez tipikusan az a játék volt ideig, ami egy agyondolgozott MP után úgy igazán le tudta kötni a fáradt munkásembert, de a tanárokkal teli hópíróú diákoknak is megfelelő élvezeteket nyújtott. Itt, Budapesten kifejezetten igaz volt a „remek szórakozás” rész, hiszen mindenki tapasztalta már a remek közlekedési kultúrát, ami a városban divik, meg ebből, és az utak járhatóságából adódó dugókat is. Az, aki bólogatva mormog most a bajsza alatt, és ráncba fut a homloka emlékeztől, nyugodtan dőljön hátra, és olvassa tovább a tesztet, hiszen leginkább talán ő tudja átérzeni a sorozat „értékét”, ami mindenki számára nyilvánvaló, de talán nem ugyanakkora súlyal. Hiszen az MM pont erről a világról szól! A fővárosokról...a közlekedésről. Arról, hogyan hajtsunk keresztül a főutakon, mialatt folyamatosan dugókba keveredünk, valamint arról, hogyha ebből elégünk van, akkor milyen formában hajuk át a törvényt, kezdjük ámokfutásba, és élvezzük a szabadság ízét. A *Midtown* igazi erénye a szabadságban rejlik, és a különböző lehetőségekben, amelyek megadják az esélyt, hogy vaktában száguldhass, járjál a mintasofort, vagy illegális versenyeken vegyél részt, mialatt rendőrök tucajai vannak a nyomokban. 1999-ben és 2000-ben ezt csak a számítógépek tulajdonosai érezhették át, de már a mi kezünkben is ott esély, hogy adjunk a verdáknak és pusztítsuk a benzinkészletet :)



gépek tulajdonosai érezhették át, de már a mi kezünkben is ott esély, hogy adjunk a verdáknak és pusztítsuk a benzinkészletet :)

### MIDTOWN MADNESS 2003

Jó szakás szerint ígérték többet, jobbat, mint eddig, ráadásul a Microsoft egy közkezdvelt, de a sorozatban idáig részt nem vállalt csapatra bízta a fejlesztési munkálatakat. A Digital Illusions a minőséget képviseli, és ezt bebizonyították már a Rallysport esetében is (rajta is van a bemutatója a DVD-n...vala-

mint a Blinx is helyet kapott), ami bár a géppel együtt jelent meg még másfél éve, de talán azóta sem láttunk szebbet. Nem akarok mellékes dolgokat foglalkozni, ezért lássuk inkább azt, hogy miből áll a játék.

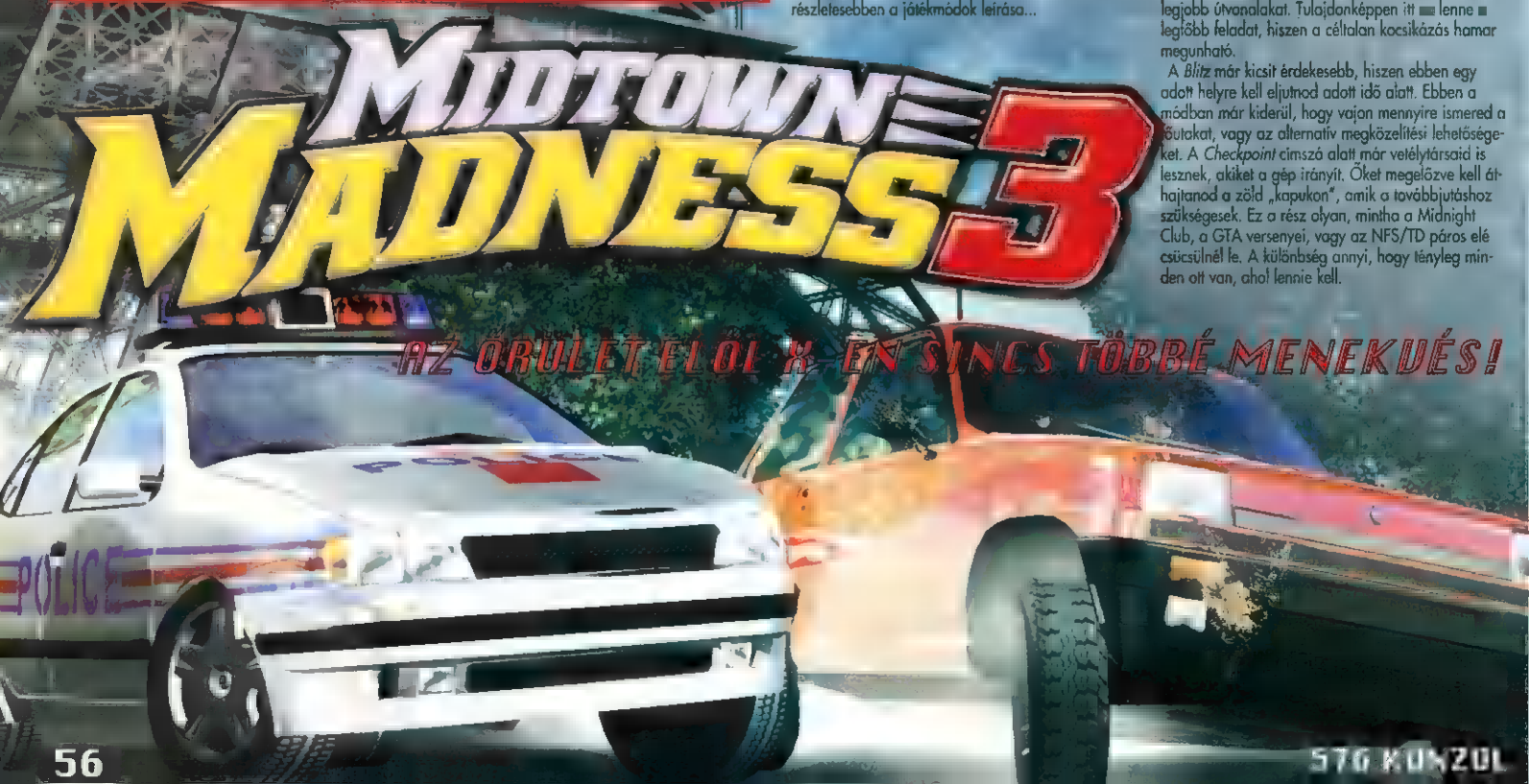
Már akkor, mikor a főmenübe kerülünk, szemünkbe ötlök, hogy a változatosságra nem lesz panasz. *Work Undercover*, *Single*, *Multi*, és természetesen mindenféle beállítás, profilképzés. Utóbbi nem szolgál magyarázatra, mint ahogy a beállítások sem igazán. Természetesen összeválogathatjuk a kedvenc zenéinket, amiket a tomboláskor majd hallgatni. Lényegesebb a játékmódok megtekintése. Mielőtt azonban erről írogatnék, megjegyzem, hogy a MM eddig arról volt híres, hogy ugye világvárosokat modelleztek le bennük teljes részletességgel, ami azt jelentette, hogy minden ott volt a programban, ahol a valóság szerint lennie kellett. A harmadik résznél ez kicsit megváltozott. A jobb játszhatóság és a pergős, mozgalmassá válókészítés kedvéért ezt megreformálták annyiban, hogy bár a főbb utak, és a nevezetességek mind a helyükön vannak, azért a kevésbé fontos zsákutak, mellékutak közül jó néhány ki lett hagyva a térképről. Ja, igen...azt még nem is említettem, az új verzióban Párizs és Washington utcáit röhajtuk. Hozzá kell tenni azonban, hogy előbb elhangzottakhoz, hogy mivel mindkét város hatalmas, ezért tulajdonképpen a kurtisokkal is vagy háromszor akkora a teljes bejárható terület, mint a korábbi epizódokban. Ez azért nem mellékes.

Szóval, több lehetőségünk is akad. Az első, amit irtam, a történetes mód, ebben különböző munkákat vállalva kell feladatunkat megoldani mindkét városban. A második pont alatt szabadon garázdálkodhatunk, illetve versenyezhetünk a gép irányította velő: társakkal, a harmadik módban pedig ketten szórakozhatunk osztott képernyőn – X-eket köthetünk össze, valamint felcsatlakozhatunk a X-VE csodálatos világára, hogy a világ egyéb helyein tanyázzó virtuális bajnokokkal mérjük össze erőnket. Most következzen részletesebben a játékmódok leírása...

### MUNKAVÁLLALÁS ELŐTT

Lássuk az egyjátékos módokat. Első, és talán legfontosabb lehetőségünk a Cruise. Ebben nincs megsebzés semmi, teljesen rád van bízva, hogy hogyan alakuljon a játékmenet. Mielőtt bekerülnél valamelyik városba, megszabhatod, hogy mekkora forgalomra vágyasz, mennyi gyalogos legyen az utcákon, a rend éber őreinek aktivitása milyen fokozaton legyen, illetve melyik napszakban száguldj, és milyen időjárási körülmények között. Ezek jövela dolgok, és erősen befolyásolják a jövődet is, mivel találhatunk magunknak akkora forgalmat is, hogy rögtön a 7-es busz útvonalán képzeljük magunk a munkaidő lejártá után, amikor mindenki hazafelé tart. Nincs is nagyobb élmény, mint amikor lépésben haladva totyogunk, de olyan intenzitással, hogy még a járókeretes bácsika is hamarabb elér a következő sarokig, mint mi a járgánnyal. Persze littyel hanyhatunk a többi autóra, de ilyenkor készüljünk fel rá, hogy a fakabátok nagyon hamar a sarkunkban lesznek, és nem is igazán akarnak majd leszakadni rólunk addig, amíg szanaszét nem törték a járgányunkat (persze csak akkor, ha úgy lett beállítva az elején, hogy „érzékenyek” legyenek vandalizmusunkra). Az időjárás sokban nem befolyásol, talán a hó és az eső kicsit csúszóssá teszi a utakat, de ezek is inkább csak nagy sebességnél észlelhetők, valamint a parkok fűvén kocsizunk tőlük jobbra-balra. Nos...miután mindent megválasztottál, jöhet a jármű. Amennyiben mindegyiket megnyitotad, összesen harminckettő áll majd rendelkezésedre, de az elején csak pár darab közül válogathatsz. Mindegy. Megvan a legszimpatikusabb? Jó...már csak azt kell eldöntened, hogy automata, vagy kézi váltót akarsz, és utána már zúzhatsz is. Mint említettem, röhajod minden cél nélkül az utcákat, de ha már ebben a módban vagy, akkor térképezd kicsit fel a terepet, hogy a versenyeknél jobban tudd a lehető legjobb útvonalakat. Tulajdonképpen itt lenne a legfőbb feladat, hiszen a céltalan kocsikázás hamar megunható.

A Blitz már kicsit érdekesebb, hiszen ebben egy adott helyre kell eljutnod adott idő alatt. Ebben a módban már kiderül, hogy vajon mennyire ismered a utakat, vagy az alternatív megközelítési lehetőségeket. A Checkpoint című alatt már velő: társaid is lesznek, akiket a gép irányít. Őket megelőzve kell át-hajtanod a zöld „kapukon”, amik a továbbjutáshoz szükségesek. Ez a rész olyan, mintha a Midnight Club, a GTA versenyek, vagy az NFS/TD páros elé csúsznál le. A különbség annyit, hogy tényleg minden ott van, ahol lennie kell.





A „förténetes” játék már kicsit bonyolultabb. Itt ugye különböző munkákat vállalsz. Lehetsz taxis, mentő, rendőr, limuzinos sofőr, vagy más egyszerű dolgozó. Mindegyiken belül négy feladat van. Az első háromt muszáj végigvinni ahhoz, hogy a következő melőhelyen kezdeni tudj, az utolsó viszont csak akkor fontos, ha szeretnéd megnyitni ■ lezárt járgányokat. Érdemes egyébként erre utazni, mert jöjőfa verák szerepelnek a listán, valamint ha minden játékmód ki lett veszőve (a Single opción belül is), akkor egy abszolút király autóval gazdagodsz, ami ■■■ más, mint a Koenigsegg (csak nekem húzódik mosolyra ■ szám a név hallatán, vagy másoknak is?). Küldetéseink a következők lehetnek: verseny (áthaladási pontokkal, vagy csak szimpla célba éréssel), személy, tárgy szállítása adott helyre. Leginkább ezek, természetesen kismillió formában. Előfordul, hogy csak kaját kell vinnetek valahova időre, de van olyan is, hogy ezek mellé még a konkurencia is bedurul, és folyamatosan amortizál minket. Ez persze úgy érthető, hogy kapunk egy kis életerősítőt, és ha az lement, annyi a feladatunk. Aztán van, hogy valami sznob idiótát, meg a kutyáját furikázthatjuk szépségversenyekre (nem ■ sznob, hanem a kutyá vesz részt rajtuk), sorban...egyikről a másikra. Változatosságban nincs hiány, de sajnos ezek tulajdonképpen egyről szólnak. A cél eléréséről. Hát igen. Jó...sőt nagyon jó az ötlet, de az idők végeztéig nem húzhatjuk ki vele. A többjátékos módok (nem ■ osztott képernyős) ugyan megnövelik ■ szavathosszát (Interneten ígérték



olyan lehetőséget, amiben két csapat – rendőrök és rablók – áll harcba egymással, és így lehet kergetőzni), de egy így sem lehet erősebb az eredmény, mint egy közepesen erős JO. Sajnos túlzottan a cél nélküli versenyekre lett fektetve a hangsúly, és ■ nem tett jót a játékelménynek.

### A VOLÁN MÖGÖTT

Most pedig költözzünk be a kormány mögé és lássuk a tényeket, amik bár ígéretek, de bőven nem olyan szép eredményeket mutatnak, mint amilyenek lehettek volna. Következzen először a **grafika**. Első ránézésre ■ dobjuk hanyatt lále magunkat. Azután megyünk erre-arra, és végül rádöbbenünk, hogy nagyon szép a vizuális megjelenítés. A teljes város él, mozog, ■ helyszínek ki-dolgozottak, és akadózásnak még nyomát sem látjuk! Esküszöm, hogy ez ■ grafikus mator csodákat művelne egy GTA szintű játékkal. Az autók elég jól néznek ki, az emberek változatosak...kiszűrhatunk közöttük normál sétálókat éppúgy, mint munka elől lébecoló punkot, vagy X-et cipelő vásárlót. Amikor pedig feléjük hajtunk, ijedten ugrálnak el, menedéket keresnek, hangosan kiáltoznak, néha eldobják azt, ami a kezükben van. Előtti persze nem lehet egyiket sem, de így nem kellett korlátozathoz kötni a programot. A napszakok jól festenek, és úgy nagyjából minden időben is volna...ha. Ez a szokásos

„ha”, ami miatt a Tisztelt Olvasó gyanakodva húzza össze ■ szemöldökét, mialatt ehhez ■ részhez ér. Szóval. A problémák. Időnként kis kódosítást fedezhetünk fel a távolban...ez még ■■■ is annyira vészes, de az, amit osztott képernyőn tapasztalunk (ezért is száműztem a használható lehetőségek közül), ■ borzalom! Kád, toká-lisan lebutított grafika. De miért? Birt volna ennél többet is a gép. Ez talán a legsúlyosabb negatívum a képi megjelenítés terén. A többi apróság. Arról van még szó, hogy a reflektort kicsit gyengének találtam, a vezetőket nem nagyon látni, csak az árnyékukat, a töréseknek meg nincs sok értelmük, mivel csak úgy „fessék-lássék”

vannak. Kis karcolódások, amik a versenyek után rá-adásul maguktól eltűnnek. Kár. Emiatt az erős JO értékelés. Hiányoltam még egy korrekt belső nézetet, de ez már saját szívfájdalom, nem lényeges (megjegyzem: lehet nézelődni mindenfelé a jobb analóg karral, de mondjuk elég érdekes úgy vezetni, hogy közben felfelé nézünk). Hiszen azért ne feledjük...hatalmas városokban furikázhatunk forgalomban, akadózásoktól mentesen. A **játékozhatóság** rendben ■■■ (az irányításra direkt nem tértem ki, mivel teljesen a szokványos módon zajlik), ta-



■ veszít sokat. Se vele, ■■ nélküle. Kellemes nyarat kívánok mindenkinek, érezték jól magatokat országban belül, és országban kívül egyaránt. Rowen kiasszony-nak pedig ezer csók, már ha olvassa ezeket ■ sorokat... Üdvözléssel mindenkinek:

BÖJTÖS GÁBOR  
bojtosgabor@freemail.hu

**MARTIN**  
Kicsit, kipici túl sok nekem mostanában ■ „városi szövegdo-mák, álmoktűs” játék. Nem értem, miért kell mindig minden ki-adónak egyszerre kizárólag ugyancsak játékokat megjelenítet-ni. Vagy csak FPS ■■ a piacon, vagy csak autós, vagy plat-form. Szerencsére a MM3 igazán kellemes, fogyasztható szin-vonalat képvisel a dörnyögben! Nagyon tetszett, hogy hatá-lmas a bejárási terep, ■ az is, hogy tulajdonképpen szaba-don garázdálkodhatunk. Milyen ■ lenne egyszer egy game, ahol elautózhathánk mondjuk Berlinből Barcelonáig...



**MIDTOWN MADNESS 3**

MICROSOFT / DIGITAL ILLUSION

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINC

grafika	jó
játékozhatóság	jó
szavathossz	jó
zene / hang	jó
hangulat	jó

1-2 Játékos  
1 mentő 15 ■■■■■  
Link támogatás, live támogatás

✓ két teljes város, kellemes kinézettel, rengeteg szabadsággal  
✗ mindez nagyon óntve hiányosságok

**8 pont**



# STAR WARS STARFIGHTER SPECIAL EDITION

# RED FACTION II



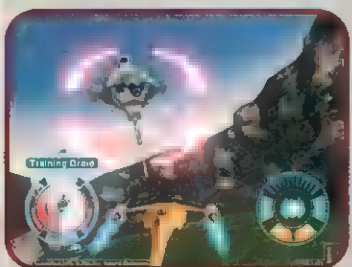
## XBOX LEKTÁR

### STAR WARS: STARFIGHTER SPECIAL EDITION

Az SW univerzum sokakat rabul ejtett már az első film megjelenése óta, és ezt természetesen ki is használják az alkotók. Mindig is jelentek meg olyan játékok, amik ebben a világban játszódtak, persze változó sikerrel. Időnként annyira erőltetik a Csillagok Háborúja sorozathoz kapcsolódó stílust, hogy az már farsztor. Példának okáért, mi a fenének kell egy 2001-es programot az X-esek nyakába varrni? Vagy legalább valóban újították volna fel valami komolyabb szintre, ha már egyszer oda van biggyeszve az X nyomorult SE jelzés. Nem igazán értem, hogy mire akartak vele célozni? Netán remaster hang, vagy alternatív befejezés? Ez nem DVD emberek... Bár Adam 1 meg volt vele elégedve a 39-es számunkban, amikor PS2 verziót tesztelte, én nem hiszem, hogy ez lett volna a maximum, amit ki lehetett volna hozni...akár már Sony gépéből is. Főleg egy Yager után nem, ami abszolút az ég szerepét játszotta az „ég és föld a különbség” meghatározásban. Mert mit is tapasztalhatunk? Erősen közepes grafikát, ami bőven



használja ki a doboz tudását, közepes játszhatóságot, szavatosságot és hangulatot. Még bevezető tréning az egyik legjobb pálya, ha teljes egészét nézzük, mivel később sokszor totális unalomba fullad egy-egy küldetés. Engem valahogy nem tudott lekötöni, amikor a csillagokon kívül szinte semmit nem látunk, közben meg folyamatosan jönnek az ellenséges gépek. Az SW nem csak erről szól...szerintem. Nem érzem azt ■ hangulatot, amit mondjuk GC-s RS esetében. Azt már szívesebben láttam volna az X szimbólummal ellátott kis fekete gépen. Összességében tehát teljesen elmarad a jelenlegi elvárásoktól, de természetesen egy fanatikus rajongó ettől még elszórakozhat vele. Az egyszerű többjátékos módok (osztott képernyőn repkedni...brrrr) nem dobják fel a szavatosságot, így az egész megmarad az átlagos közepes szintjén.



MÁS VERZIÓ: PS2

# 5

pont

### RED FACTION II

A Red Faction első része még a kettős Sony gépre lett kiadva, és már akkor sem titkoltam, hogy szerintem ■ legjobb konzolos FPS játékok közt volt a helye. Úgy tartom, hogy ■ mutatja egy program minőségét igazán, ha az idő múlásával is megtartja pozitívumait, és évekkel később is szívesen előveszi ember. Hát ■ RF ilyen. Még ma is élvezem a hangulatát, ■ történetét, és úgy az egész megvalósítást... Ezért csodálkozom is kicsit, amikor az 55-ös számban Freak lehúzza a folytatást. Nem gondoltam semmi rosszra azonban, sőt...még örültem is, amikor megjelent az átirat az X-re is. Megvettem, leültem, egy délután végigjátzottam. Aztán ülttem tovább, és nem értettem, hogy mi történt. Én vagyok már ennyire házsártos? Nekem olyan nagyok ■ elvárásaim? Vagy valóban ilyen gyenge érzés lett a második epizód? Végül ■ utóbbi mellett döntöttem, főleg azért, hogy belenéztem nosztalgiaozás gyanánt az első részbe, ami SOKKAL jobb még most is. Ezt nevezem! Ennyire béna folytatást ritkán látni. A grafika mentes mindenféle karakterességtől, egy az egy-



ben olyan, mint amikor ■ mostani, „steril” FPS alkotásokat tekintem meg...gondolok itt olyanokra, mint a Bond széria, vagy ■ TimeSplitters. Nem rossz, csak valahogy olyan üres, mint ahogy ■ játékmenet is. A régebben elég kellemes meglepetésként bemutatkozó lopakodós részek teljesen elmaradtak, a járműhasználat leredukálódott annyira, hogy egy kijelölt útvonalon elvezetgessünk valamit, és közben agyatlannul tüzeljünk mindenre. Linkelési lehetőség, Live támogatás sehol, ■ sztori pedig rövid, és bár próbálták megcsavarni itt-ott, az eredmény mégis egy megszokott, nagy meglepetésektől mentes történet lett. Hát ez van. Jobban jöttünk volna, ha nem erőltetik ■ RF sorozatát választ, vagy azzal is elégedettebbek lettünk volna, ha inkább az intelligensebbnek, változatosabbnak mutakozó első részt írják át némi felújítás mellett.



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

# 6

pont

### STATE OF EMERGENCY

A Rockstar kiadó talán arról híresült el leginkább, hogy nem mindennapi ötletekkel gazdagítja a játékpiacon, és szinte azon nyomban kultikussá válnak ■ programjai, ahogy megjelennek. Gondolok itt a GTA sorozatra, a Max Payne nevű műalkotásra, vagy akár az Oni-ra is, ami műfaján belül szintén igen kellemes meglepetésnek bizonyult. Persze ők is felrenyűlnek néha, és „támogatnak” olyan fejlesztéseket is, amik jó ötletnek tűnnek, de aztán mégsem hozzák ■ várt minőséget. Ilyen volt ■ Smuggler's Run is, vagy a teszt alanyát képző SoE, aminek PS2 verziójáról még ■ 48-as számunkban írtunk két oldalt. Miről is van szó? Utópikus világ, lázongások, forradalom. Mi is a felkészülés részesei leszünk és különböző feladatok elvégzésével kell segítenünk ■ multik, a fegyveres erők, vagy magának ■ elnyomó hatalomnak a tönkretételét. Ez annyit tesz, hogy viszonylag kis helyszíneken (áruház, parkoló, utca, stb.) kell szaladgálnunk, miután pedig beszélünk az összekötővel, el kell vinnünk valamit valahova,



vagy meg kell vernünk/ölnünk/védenünk valakit, illetve meg kell szereznünk/rongálnunk valamit. Sok változatosság nincs benne, mint ahogy értelmet sem igazán lehet találni. A grafika közepes, a kamerakezelés néha nagyon pocskék tud lenni, de egy forrást hétköznapi után néha jól jöhet egy kis kirakatpusztítás, tömegmészárlás a sok rohogó birká között. En nem látom értelmét ■ konverzióknak, de ha már muszáj volt megjeleníteni, hát legyen. Persze ■ nem azt jelenti, hogy jó értékelést kap, csak annyi, hogy nem hordom le teljesen, mivel totálisan semleges számomra. Ez a tipikusan „van, de minek” játék. Mennyivel jobban örültünk volna egy GTA háromnak, vagy egy Vice Citynek. Azokra meg már 2004-ig várnunk kell mindenképpen... Hát...ez van.



MÁS ■ DJ PS2

# 6

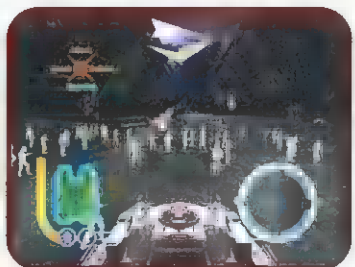
pont

### STAR WARS: THE CLONE WARS

Ez is átirat, persze PS2-ről. Veres Miki értekezett róla az 57-es számban. Lényegesen jobb, mint ■ kicsit arrébb található Starfighter. Nem csak grafikájában, ami bár nem kiemelkedő, de azért kellemes a mostani videojátékokhoz szokott szemek számára, de játékmenetében is képes meglepetéseket okozni. Tudható ■ be annak, hogy nem csak a szimpla „repkedünk, lövünk” stílus hagyta kezéjét az alkotók fantáziájában. Találhatunk ilyen jellegű misztriozat is, de előfordul időről időre, hogy valamelyik Jedi irányításával, gyalogosan kell egy kicsit rendet tennünk. Sőt...még hatásosak is megülhetünk ■ későbbiek folyamán. A feladatok átlátósságban a megszokott formát követik, avagy rombolhatunk, védhetünk, de valahogy mégis van hangulata ■ egésznek. A grafika, mint említettem, nem kiváló, de élvezhető...a játszhatóság általában rendben van, csak nagyrájkán találkozhatsz zavaró tényezőkkel. A szavatosság közepes annak ellenére is, hogy ■ X verzió



kapott egy kis Internet támogatást is, mivel maga ■ játék mégsem annyira lenyűgöző, hogy naponta felmenjünk vele a világhálóra, és ott ökrökdöjünk másokkal. A zenékre, hangokra természetesen nem lehet panasz, mivel ezek a filmekből vannak átvéve, és tisztességes SW rajongóként ez már eleve egy hatalmas pozitívum számomra...! Összességében egy nagyon kellemes ■ kis akciójátékról van itt szó, ami tartalmazza ■ SW hangulatát, és bár nem egy kiemelkedő darab, mégis elszórakoztatja ■ játékosokat. Persze az sem elhanyagolható tény, hogy történetileg nem csak a második epizódot dolgozza fel, hanem már ■ harmadik előzményeit is elénk tárja. Emiatt talán kötelező is mindazoknak, akik élnek-halnak ezért ■ lenyűgöző világért...



MÁS ■ PS2

# 7

pont





## V-RALLY 3

Annakidején, amikor kijött a második rész, igen nagy V-Rally mániákusnak számítottam, mind a DC, mind a PS verzió esetében. Valamért nagyon megfogott a játék hangulata, és egy darabig ahhoz, meg a Colin kettőhöz mértem minden stílusbeli programot. Ezért aztán vártam is nagyon a harmadik részt (PS2 teszt 52. számban), ami sajnos kicsit csalódás lett számomra (még a Colin is). A reményt azonban nem veszítettem el, még bízom az X verzió javulásában. Nos...ez az, ami lényegében nem történt meg. Grafikailag szégyen, amit az Eden fejlesztői alkottak. A legtöbb esetben elmondhatjuk, hogy igazán trehány munkát végeztek, ez leginkább akkor idegesítő, amikor elénk tárul azon ritka pályák egyike, amik kifejezetten jól néznek ki. Ezek száma azonban lényeg csekély. Többnyire DC szintű, vagy alatti minőséget tapasztalhatunk, ami egy X stufnál azért elég nagy hiba. A játszhatóság, és a fizika teljesen határesetet a realisztikus szimulátor, és az arkád verseny kö-



zött. A fizika néhol igen gyengécske, de például az autók beállítottai kifejezetten profi, mind megjelenítésben, mind a lehetőségek számában. Ami igazán viszi a pálmát a pozitívumok között, az a történetes mód megalkotása. Számítógépünkre email hegyek érkeznek, amik alapján csapatot választhatunk, és azt győzelemre vihetjük a szezonok alatt. Ez a rész nagyon tetszett, a többi már felejthetőbb. Hogy mi az összegzés? Kellemes versenyek, szokhatók (nagyon érzékeny) irányítás, jó történetes mód, élethű törések. Önmagában nagyon jó lenne ez, csak a riválisok mellett (Colin, RC) nincs igazán komoly esélye. A legfőképpen pedig az zavar, hogy miért nem lehet idánként látni, hogy merre is haladunk? Pár pályán tökéletesen tönkreteszi az élményt... Ilyet...



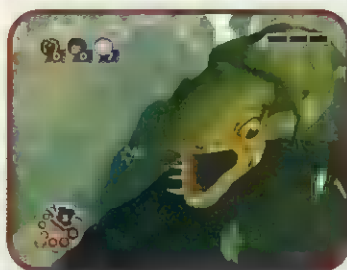
MÁS VERZIÓ: GBA, PS2

7 pont



## VEXX

Az 59-es Konzolban már lesteztelt (PS2) Vexx egy igazán ígéretes platformjátéknak tűnt annakidején, amikor beharangozták a megjelenését. Később persze megjött a program, és szokás szerint kicsit csalódónak kellett. Nem nagyot, de azért nem hozta a várt teljesítményt. Amit kapunk az egy fiú kalandos története, egy teljesen idegen világban. Klasszikus platform elemekkel, de azok hagyományait kicsit bonyolították játékmennet. Valahogy kevésnek érzem a mai ugráló, gyűjtögetős játékokat...legalábbis a hagyományos értelmezésben. Mindegyik agyon van bonyolítva. Nem...nem én vagyok túltúl egyszerű lélek...elvagyok én egy point&click programmal is, csak annyi bajom, hogy nincsenek olyan stúfok, mint régen Mario... Megyünk, ugrálunk. Már mindennek magasabb értelmet, célt akarnak varázsolni, mint amit igazán érdemelne. Itt van ez Vexx. Nagyon szép, igényes bevezető, menü fogad. A videóban jó kis akciót láthatunk, a zene megint csak megérdemli az igényes jelzőt. Elindulunk. Az unalmas



tréning után vár első lélegzetelállító világ. Rengeteg lehetőség...halál túl sok is. Falakon mászhatunk, ide teleportálhatunk, oda ugrálhatunk fel, mindenhol titkos helyek, sőt...még a napszakok mását is befolyásolhatjuk egy rejtett terület megtalálásáért. És mindez az első pályán. Később még át is alakulhatunk, a feladatunk pedig ennél is bonyolultabbak lesznek. Ez nem lenne akkora baj, de egy platformjáték miért nem lehet az, ami...eredetileg? Ez nem a Legacy Of Kain...meg nem a Tomb Raider. Nem kell félreérteni...ez egy jó játék, csak éppen lehetett volna még ennél is jobb, ha kicsit egyszerűsítik a lehetőségeket. Kellemes külső, egyszerű áttekinthető hangulatú világok, zenék, jópata ellenfelek. Szerintem 7 pontot érdemel.



MÁS VERZIÓ: GBA, PS2

7 pont



## BURNOUT 2

Az első rész nagyon nagy sikernek számított maga idejében. Érthető tehát, ha mindenki nagyon várta a folytatást. Az meg is érkezett, és a tapasztalatok azt mutatták, megérte várni rá. Javított grafika, több lehetőség, több autó, mindezek mellett pedig a régi hangulat. Hát igen...az aztán volt rendesen. Városi forgalomban versenyezni, üvölve hajtani szembejövő sávba, ahol a szegény vezetők riadtan húznak félre, mialatt örülten nyomják a dudát. Ha pedig ez nem elég, akkor még idővel turbót is használhatsz, amit úgy tölthetsz, hogy különböző mutatókat hajtasz végre (közel hajtasz el mások mellett, szembe haladsz az autósokkal). No...ilyenkor szabadul el a pokol, és a Tisztelt játékos szíve a torkában dobog. Az 55-ös számban volt egy kis feloldalas szösszenet a Sony verzióról. Abban már megtalálhatuk a többjátékos módot, valamint az olyan érdekességeket is, mint a

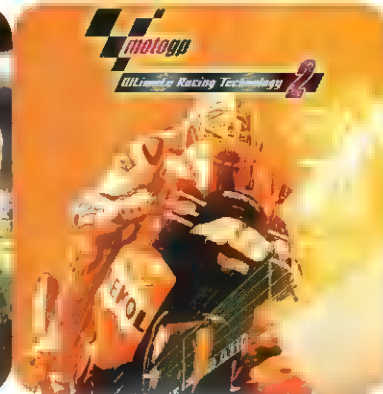


Crash játék, amiben minél nagyobb közlekedési balesetet kell létrehozni. Ami viszont új: zenék betöltése a merevlemezről (éljen, éljen), Live támogatottság (sajna ugye ezt egyelőre még nem igazán tudjuk kihasználni), valamint...szerintem egy kicsit a grafikán is javítottak, bár ezt nehéz biztosan megállapítani, mivel már az eredeti verzió is nagyszerűen nézett ki. Ez az a játék, amit minden autódörömlőnek ki kell próbálni egyszer. Nincs is semmi, ami jobban emelné az adrenalint bennünk, mint az, amikor verseny közben áthúzzunk a másik oldalra, lavírozunk a szembejövők között, ráadásul a kereszteződésekben még az előttünk áthaladókra is ügyelnünk kell. Nagyon jó!



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

9 pont



## MOTO GP 3

Igeen... Ez az a játék, amiért nagyon odavágtam már a kezdetek kezdetén. A legjobb motoros programnak tartottam az első részt, ami az X-en kívül csak PC-re jelent meg (valamivel később). Már annyira szép volt, hogy az lett a legfőbb baja: jobb, mint a valóság. A fizikával sem volt semmi baj, jól kezelhetők voltak a motorok, ami pedig nagyon tetszett, az a két fék külön kezelése, valamint az egy keréken motorozás volt. A visszajátzások szintén a nagy pozitívumok közé tartoztak, mivel MINDENT meglehetett velük tenni, amit akartál. Lassítás, merevítés, rengeteg más nézetre való váltás. A lassítások alatt pedig még a kerekeken látható csököket is ki lehetett venni, éppen úgy, ahogy az aszfalt repedéseit is. A karrier lehetősége jól ki volt dolgozva, pontozásos módszerrel fejleszthetted az embered, a versenyek pedig izonyatosan hangulatosak lettek. A folytatást azonban nem második részként, hanem Moto GP másképp kellett volna kiadni. A korábbi pozitívumok megmaradtak, igazi különbség csak annyi van, hogy bekerült a Live támogatottság is (minden versenyző



valódi ember, és ha jól tudom, még a mikrofont is támogatja), és kaptunk új ruhákat, motorokat, videókat. Ennél hirdetésben talán nem is lehetett volna sokkal több a dolog, mert mint mondtam, már az eredeti verzió is SZINTE tökéletes volt. A pár újfajta visszajátzási nézet, speciális effekt még dob is egy kicsit rajta, de tulajdonképpen ennyi. Mondhatjuk, hogy leginkább csak a Net támogatása miatt jött ki az új rész, de ez persze nem negatívum, hiszen alig várom már, hogy összemérhessem az erőmet a többi versenyzővel. Már csak arra leszek kíváncsi, hogy vajon, ha saját zenémet hallgatom játék alatt a merevlemezről, akkor azt a többiek is hallani fogják? Mert akkor nem fognak túlzottan szeretni...)

BÖJTÖS GÁBOR  
bojtosgabor@freemail.hu



MÁS VERZIÓ: PS2

9 pont



**H**a van rá mód, „szüzen” szerelek leülni egy játék elé és elkezdni a tesztelést. Remélem, nem ábrándítok ki senkit, de soha nem olvasom el a kiadók mézesházait, az utóbbi időben sajnos vértőlátnak ferdítő, a valósághoz (talán, jó esetben, néha) csak a pályák és küldetések számát illetően hiú PR közleményeit. Screenshotsokat sem nézegetek, sőt, nem bíjom a sokak által szentírásként kezelt „nyugati” netes gamer oldalak és magazinok értekezéseit sem, mert továbbra is elég erőt érzek magamban ahhoz, hogy biztosan meg tudjam találni a tesztelésre szánt program erősségeit és negatívumait. Amíg olvasói visszajelzések abszolút döntő többségben engem igazolnak, nincs szükségem utólagos tipródni, hogy miért adtam erre vagy arra a szuffra pl. 8 pontot, ha XY webmagazin csak 6-ra értékelte. Az legyen az ő gondjuk...

Van azonban egy olyan „szokás”, ami kifejezetten

ért) kép, nem a valós in-game (játék közbeni) látvány.

A másik negatív irányba terelő dolog meg volt, amikor a Microsoft Xbox-os PR oldalán kalandozva pár hónappal ezelőtti ismét összehoztam a Brute Force-szal; a szereplők nagyfelbontású rajzait poszter reményében tanulmányozva sajnos hamar rá kellett jönnöm – ismételtén, sokadszor –, hogy izlésemnek (és ezzel tudom, hogy nem vagyok egyedül!) igazán megfelelő „játékos” karaktereket szinte kizárólag csak a sokak által idiótának, perverznek, elvontnak és emészthetetlen szemetet gyártónak ledegrádált japán művészek képesek alkotni. Egyszerűen nem fér a fejembe, nem értem, miért gondolja a tököm tudja mily-lyen játéktejesztő brigád dizájnere, hogy neki sikerül majd teljesen életszerű, rettenetesen fotorealistikus és emberi szereplőket terveznie? Jó példa erre Final Fantasy mozifilm, amit ráadásul döntően japánok készítettek: iszonyatosan hosszú, emberf és technikát

ber fejből pattantak ki), akiknek a bőrébe bizonyítottan szávozatos inkább bele tudnak (és szeretnek!) bújni a játékosok, mint ezeknek az európai-amerikai művészek által kitalált száznál is több szörnyűlétnek szerepébe. Mert karaktereket rajzolni „élő modell” alapján mindenki tud, akinek csak egy kis tehetsége van a rajzhoz. De karaktereket, általuk személyiséget teremteni, belejük életet lehelni, csak a kiválasztottak! Bocs, hogy így belemegyek ebbe a „jó karakter/rossz karakter” témába, de hát mennyire ott vannak a színen a japán grafikusok? A Ghost in the Shell és a Neon Genesis Evangelion látványvilágának csak egy-egy apró kiragadott morzsájára fel lehet építeni egy egész amerikai zenei videóklipet! Híres fiataloknak szánt divatmárkák kopintját bizonyos manga karakterek öltözködési stílusát, ami aztán egy csapásra trendivé válik és egy egész idény kollekcióját elviszi a hátán! De mit mutattunk fel mi, „nem japánok”? Egy Gigert és egy Möebius-t, kis túlzással. Nem sok... A gémer, amikor játszik, nem a valóságot keresi, hanem azt a sokszor kegyet-

len, de mégis mesevilágot, ami csak az álmaiban és vágyaiban létezik. És a jó játék, ami elreptet abba bizonyos világba...

Ezek után gondolom egyértelmű, mit látam a Brute Force karaktereinél? Felfújti gnóm gumibabákat, olyanokat, akiket legszívesebben a Balatonba vinnek gumimatrac gyanánt, de még véletlenül akaratlanul azonosulni velük. Egy egybetestű, gyűrűs gyógyszerrel felfújti kidobót; egy vitaminhiányos csimpánz módjára összegörnyedő gyilkembert (lehet, hogy Jurassic Park színdrámában szenved a kicsikét); egy törpe súlyemelő csajt, aki testének szembetűnő fogyatékoságát kidobott szilikon-melleinek méretével akarja balanszírozni; és egy másik nő, aki annyiban mindeképpen különbözik a másiktól, hogy más színű a haja. Bravúros szereposztás! ;| Na, valahogy így fest... Brute Force élményanyagom. Talán még annyival toldandóm meg, hogy azt is olvastam valahol, ez a játék egy külső nézetes (3rd person) „Halo gyilkos” lesz, amelyben egy komplett csapatot is kommandírozhatunk! Na, ezek után aztán tényleg látni akartam medvét!

# BRUTE FORCE

## ERŐS KEZDÉS, ERŐS VISSZAESES

ösztönzőleg hat rám – amikor a gémelek már azelőtt trónra emelnek egy játékot (vagy, ami a másik véglet, amikor eltemetik), hogy az egyáltalán a boltokba került volna. Sokszor, túl sokszor kellett csalódnom nagy, előre agyonfuttatott címekben ahhoz, hogy szkeptikus legyek és elég sok alkalommal akad már kezem közé igazi kincs is, amit csak egy kicsit kárpapargatni kellett, hogy kibukkanjon az igazi érték, és rájöjtek, kavicsot, hanem drágakövet tartok a markomban – ezért, igen ezért döntöttem úgy, hogy bevállalom ebben a hónapban az Xbox-os Brute Force kivesztését.

Konkrétan Bőjtös Gabi szájából hangzott el bizonyos inspiráló mondat, ami miatt döntöttem; azt mondta ugyanis, hogy Brute Force tesztjét szerinte legalább 4 oldalra kéne rakni, mert ezt a játékot az Xbox-os gémelek nagyon várják. „Na, hát ha ennyire várják, akkor szedjük izekre nekik!” – gondoltam, mert nem venném a szívemre, ha valaki csak azért vásárolná meg súlyos ezreket, mert valahol azt hallotta vagy olvasta, hogy ez egy bomba játék, aztán a végén esetleg csalódnia kelljen. (Meg aztán, kíváncsi-va is lett a Gábor.) A remény diadala a tapasztalás felett csalogó, hamis képet festhet az óvatlan játékos szeméi elé...

Most, sajnos, nem volt rá mód, hogy teljesen szüzen álljak oda az „olárhoz”. Két befolyásoló esemény is történt velem: az első 5 darab kép volt, amit még a tavalyi, újságíróknak szánt E3-as Xbox DVD-n találtam a játékról. Feltűnt, hogy a shotok a szakmabeliek által jól ismert, és a legtöbb esetben semmi jót sejtető „nesze semmi, fogd meg jól” stílusúak voltak; látsz rajtuk pár szép nagy szereplőt (kocsit, repülőket – tetszés szerint behelyettesíthető), pár fegyvert, néhány növényt, valami teljesen lehetetlen, „alsó fű-csomó”, vagy a „bele a szájába” nézetből, és már tudod is: k lehet, hogy a program motorjának működése közben készültek (persze néha még erre sem veszik a fáradságot – egyszerűen mellékelnek 3 képet a CG introból), de tuti biztos, hogy a végleges verzióban ilyen kameraállásból se soha a bűdös életben nem fogsz játszani, ráadásul a kezelőfelület (élet, energia, sebességmérő – bármi) is hiányzik, ergo egy mokusvakításra szánt „csinálni” (bocs a hülye szó-

próbáló, sziszifuszi és ráadásul méregdrága eljárással már-már teljesen valóságos animációt és látványt alkotnak, amivel nem is volt baj, csak sajnos a munka végére elfelejtették, hogy nem ártana a történetre is odafigyelni egy kicsit, minek eredményeképpen a film erősen középzszerű lett, iszonyatosan bukott, majdnem tönkre is mentek, csak a Square-Enix fúzió húzta ki őket a kiből. Sokkal jobban jártak volna, ha maradnak a „klasszikus rajzolt” anime műfajánál, akár még azt is keverhették volna a CG animációval – mint mondjuk a csodálatos Blue Submarine No. 6 filmekben –, és így legalább minket, manga-anime kedvelőket megörvendeztettek volna egy jó kis mozival. Fel nem foghatom, minek hajszolják egyesek mániákusan a „lehetőleg maximálisan valóságos” látványt a játékokban, mikor ott van egy 5 vonallal rajzolt, töpörödött, zöld sapkás, manóruhás kiskölyök, aki egy varázspálcával hadonászik, és ott van egy teljesen anti-gyűrűs, már-már vézna, fehér hosszú hajú, 78 kilós, lányos képű, laza fickó is (természetesen mindketten egy-egy japán em-







## AZ ELSŐ 2 PERC

A jó tesztelési szertartás mindig ugyanúgy kezdődik. Sötét, nagyképernyő, 5.1-es hang, üdítő, nyugalom, lehetőleg egyedül. Az első 2 perc – ami a legfontosabb, a döntő – a következőkből áll össze: miután átfutottam gyorsan az opciókat és végbejött maga a játék, hagyom, hogy hasson rám a látvány. Fél perccel nem csinálom mást, mint nézek és körbenézek. Igen, rányúlok a jobb analog karra és körbeforgatom a kamerát. Szépen, lendületesen, huss jobbra, huss balra. Ha történetesen nem az a kamera kezelője, dühös leszek. Aztán mozogok egy kicsit, és közben nézeledöm. Jobbra-balra sasszézom, tolatok, kösztolgom az irányítást. Természetesen a bal analog karral próbálkozom. Azt szeretem, ha a jobb/bal irányokkal oldalazni lehet, az előre irány az előre, hátra meg a tolatás. Ki nem állhatom az olyan játékokat, ahol a dilettáns fejlesztők agyonvariálják a mozgatót; jó nekem mindegy, hogy a fegyverváltás gombját melyikre teszik, de az ide-oda forgolódó, totyogó főhősöktől, a remegő, rázkódó, kilódó, megzavarodó kamerától kiver a víz – meg az olyan gombkiosztásoktól is, ahol 20 perc után vagy begörccsöl a kezem, vagy rájövök, hogy ehhez a stuffhoz inkább egy három kezű, hosszú zselés ujjú polipembernek kellett volna születnem. (Említettem már, hogy vannak kellemes, és vannak megatuntható kezelési játékok is? Gondolom egyértelmű, melyik típusú preferálok.) Ezek után, ha az a ugrást az X-re teszik, a lövést meg a jobb ravaszra, olyan boldog leszek, mint egy kobarmacska, ami végre megejt valakit. Ez az egész így együtt 2 perc.

## AZ ELSŐ 10 PERC

Láss csodát, a Brute Force első 2 perce nagyon kellemesen érintett! Az első terep mindjárt egy szép „külső” helyszín, hegyekkel, színpompás növényekkel, gyönyörű éggel és felhőkkel. Szépen, finoman mozog minden, még néhány madarat is látok. Nem evilági táj, mégis tökéletes a kép. Gyönyörűek a textúrák, de azért közelebbről vizsgálva nem Halo szintűek – mondjuk, a mihez-tartás végett, a Turok Evolution köveinél és fátörzseinél talán picivel szebbek. Az irányítás totál eltalálva, a kamera szuper (túlzott takarás esetén figuránk áttetszővé válik) – ráadásul annyira kamoly a haladás, hogy ha finoman lépkedsz hátra, a csávó tolat, de ha erősebben húzod a kart, feléd fordul és úgy szalad, plusz a kamera eltávolít egy kicsit! Ha megállsz, automatikusan visszafordul a karaktered. Ez igen! Bal kar benyomva – ez a guggolás, amiből szintén magától feláll az emberem. Menni fog. Haladás közben tök jól tudok nézeledni és forgolódni, ami nekem egy harcolós akciójátéknál nagyon fontos.

Ha ez később is így lesz, menni fog a következő feketepont...

Haladok tovább, a hullák mellett töltény, gránátok és elhagyott fegyverek. Felvehetem őket, ha akarom, pont, mint a Halo-ban, az X nyomva tartásával. A következő kanyarban újabb célpont, fent a dombon, ennek kutyafutóban feldobok egy gránátot és gyönyörködöm az igencsak pofás robbanásban. Egy kis lővés rész jön, ahol megpróbálom nem belelépni a forró magmába – persze egyik szikla mögött két ellenfél lapul, őket már rutinosan lerohanom, mindenféle taktikázás nélkül. 10-15 találat és elfeksznek – jó a páncéljuk, gondolom. Aknásított terület jön, felszedem a csomagokat (célkeresztet ráirányít, X-et nyomva tart), hátha jól jönnek még. A következő forduló egy nagyobb, nyílt terepre visz. Nagyon messzire ellátom, semmi ködsítés! Lőnek rám, mint állat. A ráközelítéssel már is próbálkozom; inkább ki-rohanok, két fegyverből tüzeket egyszerre, közben szórom gránátokat. Mintha *ikaugdt* játszanék, csak más konténerben... Gyorsan szétlövöm a bázist, lebontom az épületeket. Közben elered a hó. Vagy inkább a nyírta virágzik? Infantilis módon futkosom egy kicsit a fehér pihék között, aztán megyek tovább. Újabb szépséges táj, rozsaszín cseresznye(?) virág, egy hatalmas fa, a tövében mozgolódás – végre nem

söm, csak másfajta fegyver van náluk, és a páncéljuk legalább normálisan néz ki. De ez is ez az izgalmas – nem csak irányítani tudom őket, parancsolgathatok is nekik! Sőt, tulajdonképpen mindenki nekünk osztogathatók utasításokat. Ehhez a parancsolgatás kiiktatásához kell a radar körül, amíg megjelenik a Squad Command menü. A zöld A-val fedezést kérhetek, a piros B-vel szabad tüzelést engedélyeztetek, a sárga Y-nal helyben tarthatom őket, a kék X-szel pedig tetszés szerinti pontra küldhetem a csapatagot.

Trotatoooo! Ez tehát a nagy ötlet a Brute Force-ban! Nem is lenne hülyeség. Csak hát az a baj, hogy tök felesleges procedúra, időhúzás az egész – persze nem most, csak a későbbi pályák során derül majd ki, de gondolom már most elárulom nektek. A helyzet ugyanis az, hogy ha utasítgatod a többieket, úgy is szépen jönnek utánad és lőnek mindenre, ami mozog. Egyszerűen semmi értelme taktikázni, mert a legtöbb ellentelet simán csak le kell rohanni, amúgy jó paraszton, 'oszt annyit. Na, de menjük tovább...

A pálya további részében találom egy távcsöves puskát – snipekés, mindenki kedvence, hadd lássuk, mit tud! Ha lehet még jobban elmászok a keresz, mint a „rendes” fegyveremen, de legalább jó messzire el-látom vele. (Arra volt ezse Tex-nek, hogy 45-ösre gyúrja fel a karját, de egy durva puskát nem bír stabilan tartani.) A célzás kinszenvedés, ha mellé lövök, az ellen észrevesz és vagy elbújik, vagy rögtön löni kezd. Mi marad? (Elhajtom a távcsövet.) A jól bevált lerohanás és gránátózás... Találom egy kaput, mielőtt nyitnom az X-szel, kiadom a fiúknak a cover me (fedezetek) parancsot, aztán berontunk. Baró kis csetepaté kezdődik, a srácain szépen, intelligensen, fedezékből nyomják a térdig érő lézert, én meg jó szokásomhoz híven hajtom a gránátokat. (A kerítés mögül úgy találomra, vaktában... Fiaim nem hülyék – amikor az egyik benán dobott csomag visszapattan, elrohannak a közeléből. Így csak magamat robbantom fel. Kommentál is a program: „That was stupid” – anyád :) Aztán megúnom, berohanok. Végre lemegy egy kevés az energiámból (már aszintem) golyóálló vagyok! :). A fekete gombbal győzöltek. Hamar elfekteljük a 6-7 védőt. Amézem az épületeket, begyűjtöm az aktuális DNS tárolót (ezekkel a Deathmatch módban lehet új karaktereket behozni, állítólag), töltényt szedvegetek, nyomok egy Selectet (mindkét feladat completed), aztán úriember módjára távozom a két valamivel jelzett kijáraton. Mission Successful. Nem volt rossz, de remélem, azért jobban beindul majd.

## AZ ELSŐ NAP

A második pálya arcutsapás ez első szépségéhez és részletgazdagságához képest. A gyilkemberek (fű, de gáz!) világa – kis összekötött „szigeteket” az óriás fák törzse körül. Mint az Ewok maciké a Jedi visszaférben... Ha felfelé nézek, minden okés. Magas fák,



Na, akkor lövünk egyet! Jobb ravasz tüzelés, bal ravasz gránát (a nyomás hosszával az erő állítható), B gránátja váltása, X újratöltés, Y fegyverváltás. Ez tényleg elég *halós* kezelés... A fehér gombbal mindkét fegyvered kézbe veszed, így egyszerre onthatod a halált, ez egyfajta berserker mód. A feketével a győzítő csomagokat használhatod. A jobb kar benyomásával – ha a fegyvered engedi – ráközelíthetsz a célpontra. Szép, de sajnos eléggé izeg-mozog a kép, nehezen használható. (De legalább pontosan lő a fegyver, már ha végre eltalálsz a célt.) Összességében azt kell mondjam, hogy az irányítás nagyon fin!

Csak az emberem nézne ki ilyen idiótán! Kidolgozott felsőtest, nerobalozott karok, rövid lábak, ostoba arckifejezés. Nyomorék szegény... Az a megnyomásával ugrik egyet – bár ne tenné! Ezt aztán mindenki lehet hívni, csak ugrásnak nem. Na, mindegy, van, majd nem ugrólok...

Elindulok, kis bejártás jön, közeleg az ellenfél! Látom őket a térképen. Hiába lépek be egy szikla mögé, mindenképpen észrevesznek – páfi, egy rossz pont az „ellenségvezető” rutinnak! Fogom a fegyvert, pontos célzás esetén *elpirul* a célkereszt. Próbálkozom a ráközelítéssel – elmászok, nem jó. Inkább nekik rohanok amúgy *hübelebalázs* módjára – és elcsodálkozom, hogy miért kell egy palinok 6-7 lövést bekapni ahhoz, hogy végre elfeküdjön? Rögtön az első összeapásom inkább hasonlít „külső nézetes” shoot'em up-ra, mint taktikai-harci-akciójátékra. Kerülgetem a lövedékeket, szaladmozok, közben én is lövök.

ellenség – ezek a társaim! A radarom körül meg is jelenik az ikonjuk. A digitális-irányítókereszttel tudok átváltani rájuk, ha képek felé pöccintem az irányt. Tulajdonképpen ugyanazt tudják, mint buta arcú főhő-







a fombkoronák felett ott az ég. Ha viszont lefelé nézek? A nagy ködös semmi. A fák kérgének textúrája távolról gyönyörű, közelről viszont ordít a méretaránytalanság! Olyan, mintha egy hangya lennék egy „rendes” fa törzsén. Végigrohanok az egyetlen lehetséges útvonalon, tovább bosszankodom a nehéz leléhető ellenfelek miatt (ők is gyíkok, csak ganszakok!), a végül megmentem a második fászerelőt, Brutus-t, a korábban emlegetett vitaminhiányos hullót. Az ő (fehér gombbal előhozható) speciális képessége a hálózás. Érdekes effektus, mint a hi-tech szemüveg a Splinter Cellben... Együtt visszamegyünk a mentőhajóhoz. Ez borzalmasan uncsi volt, főleg második pályának! Remélem, így folytatódik majd.

## A HÁRKOK NAP

Két pálya után biztos véleményt kimondani talán merészség, másnap tovább játszom a Brute Force-szal. A harmadik pálya hasonló terep, mint az első, csak jóval ípuszultalabb. Szerencsére az éjszakai – azoktól ki-vagyok! –, mindössze szürkület van, és émi kód. Vég-re szól valami értékelhető zene is – most jö-vök rá, idáig el sem jutott a tudatomig, hogy ennek a

menyire köt le a játék... A szint végén egy mutáns bázis, ide beverek 5-6 gránátot, utána az arcomba egy gyönyörű sőt, és elgondolkodom, hogy én vagyok túl jó, vagy ez a misszió volt végtelenül semmitmondó?

## HAWK NAP - THE

A következő pályán új taggal bővül a kompánia. Hawk, a vörös leányzó áll be köznél. Jót kacagok rajta – Tex derekáig ér, ergo akkora, mint a kutya ül, de olyan combja van, hogy a tizenhatosról fölé rúgná az ötkilós medicinlabdát. Speciális képessége a láthatatlanság. Újra elgondolkodom – egy láthatatlan embert ki tud bántani? Körülnézek. A hely enyhén szolva fantáziáitlan, valami vulkánokkal és kristálytömbökkel tarkított kőbolygó, de a színe legalább gyönyörű. Úgy látszik, egyedül az a grafikus érteke-dolgot, aki a Brute-ban az ekeket tervezte. Aszongya a program: „Használd Hawk láthatatlanságát!”. Hát én tesszek rá, folytatom a szokásos lero-hános technikámat, ami be is válik a legtöbb ször csak nyomorultul

halnom: az ide-oda sasszézés közben bele-mászom a lávába. El vagyok keseredve. Csalódott vagyok! Fel akarom po-fózni a fejlesztőket!

## BRUTE FORCE

Nem tudom, érdemes-e tovább folytatni a szenvedést. A következő pályába már bele sem nézek. Felhívom a Bajtós Gabit, hogy ő mit mond – még el kezdem mondokamat, már hadarja: „Bocs főnök, ármékra vetődünk, a Brute Force egy marhaság, nyolc pályát végigvittem, de ahelyett, hogy egyre jobban ráizgultam volna, halálra untam magam.” Oké, akkor nem én vagyok a hülye, ez tényleg nem lesz az év játéka... Meg-kérdezem még tőle – hogy haljak



nem a grafikával van baj, hanem a látványtal! A játékmenet pedig iszonyúan unalmas, ismétlődő, gyakorlatilag nulla a motiváció, hogy meg akard látni a következő helyszínt, vagy teljesíteni akard a következő, semmitmondó küldetést. A Live támogatás hiányzik, a multiplayer mód pedig a televízió „képernyő-méretén” bukkik el; ott, ahol rendszerint szokott. Kettlen még csak el lehet puffogtatni egy 72 centis TV-n, de a négybe osztott képhez már nagyitól, vagy 8 dioptriás szemüveget kell viselni, esetleg beszerezni egy minimum 140 centis projektort, ami ugye nem egy alcsó mulatság. Az meg, hogy 4 TV, 4 Xbox és 4 játék egy helyen, egy időben együtt legyen, elég ritkaság szám-ba megy – SAJNOS. A játékok 20 küldetés menti meg – ez a relatív szép mennyiség az ötletle-lenség miatt hamar fellepő unalomérzés miatt inkább hátrány, mint előny.

Összegezzük tehát: irányítás kiváló, a grafika jó, a hangok jók. A látványosság (kár, hogy ilyen értéke-lési kategóriának nincs!) gyenge közepes, elmegy, a hangulat sármalmas. A szavatosság? Játssz, ameddig el nem alszol rajta. Mert remegő kézzel nem fogod el a következő küldetést (lásd Halo), a biztos! Megint csak azt tudom mondani, hogy sajnálom a Brute Force-t. Ezzel a csodálatosan baráti irányítá-sal, a szemrevaló első pálya grafikai koncepcióját to-vább folytatva, egy sokkal izgalmasabb sztorival, igazi csemegejáték válhatott volna belőle. De nem vált. Szigorú vagyok – szigorúan pontozom!

Martin

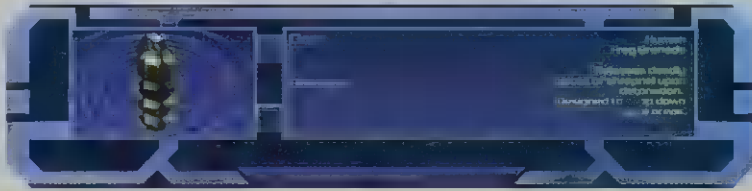


játéknak van zenéje is. A hanghatásokkal ki voltam bé-külve, jópofa volt a madárcsicsergés, tetszettek a ráció-hangok, és a lövések zaja is okés, csak zenét nem gyon halottam. Nem mondom, hogy nem volt, de ha volt, akkor gyenge volt. Érthető, nem? :)

Mondjuk ezzel a zenével sem vagyok előrébb. Kis-sé hátborzongató. Elindulunk Brutus-szal. Valami mutáns banda az ellenfél (engem a Stallone-fele Judge Dredd film szörnyeiére emlékeztetnek), fegyvere egy nagy-méretű géppágyú, amivel igen kellemesen lehet irtani. Iszonyat ostoba az ellenfélvezérlő. Gyakran ott állok a polí mellett 2 centire, de valahogy nem akar rám mozdulni. A kód meg egyre csak nő. Rövidesen már az orromig sem látok. Átváltok Brutus-ra és használom a speckó képességét. Egész érdekes monokróm teszt a kép, de a mutánsok legalább szép pirosas-sárgán világítanak. A pálya nyíll egyenes, futok előre és lövök, de közben elmajszolok egy sánkás szendvicset is, ráadásul morzszálás nélkül – gondolhatod, hogy

egy helyben álló ször-nyeknél, amiket ráadásul sikerült olyan homógen szürkére rajzolni, hogy is nagyon látom őket, csak azt, hogy vala-honnan lövéseket kapok. Olyan mértékben unom a játékot, hogy már a fel-szereléseket szedem össze épületekből. Most tudatosul bennem, hogy milyen iszonyú kö-tött az útvonal a program-ban! Kizárólag mindig előre, egy szűk „folyosón” lehet menni, kalandozás nyista, s míg az első, nek-em valóban tetsző pá-lyán legalább egy-két dombra fel lehetett jutni, ezen az utóbbi 3 helyszínen meg egy méter magas buc-kát tudok megmászni, minden emelkedőről bé-nán csúszik le az emberem. A misszió második fele-ben legalább van egy kis hirig, de hát ennek is csak a füstje nagy, a lánnya nulla – még gyógyítanom sem kell. Ugy viszem végig a pályát, hogy észre ves-zsem, mikor hajtom végre a fő feladatot, valami kém csávó megmentését. Egyszer aztán végre sikerül meg-

meg hülyén – ugyan ki a negyedik karakter? Gábor egy kiborg csajról mesél, aki Flint névre hallgat, és masszív mechanikus kar-jának köszönhetően állító-lag iszonyat jó tud sniper-kedni. Valamiért egy kicsit sem sajnálom, hogy nem ismerkedtem meg vele... Mit kapunk tehát a pénz-zünkért? Egy, az átlagos-nál valamiképp jobb külső nézetes akciójátékot, amit a képpén badarság lenne a Halo-hoz hasonlí-tani – talán annyit közik egymáshoz, hogy mindkettő Xbox-on fut. Látszik, hogy rákészültek a fejlesztők, komoly munkát akartak kiadni a kezeik közül, ami technikailag azt hiszem sikerült is. A game bugos, nincsenek gra-fikai és irányítási hibák – csak hát az egyéniség, a nagyon hiányzik belőle! Az a dolog, amit ötletnek, a játékok lelkeknek hívunk. A feeling. Amit olyan sokan szeretnének beletenni a játékaikba, de csak oly keve-seknek sikerül... Az első pálya kiemelkedő szépsége után stílustalan, ötletlen helyszínek következnek (és



## BRUTE FORCE

MICROSOFT  
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

játék	jó
játékos	10
szavatosság	elme
zene / hang	közepes
hangulat	sármalmas

1. Játékos  
mentés 8 blokk  
dolby digital 5.1  
tökéletes irányítás  
megkapó az első pálya  
szavatosság, nincs hangulata  
későbbi pályák stílustalanok

6.5 pont



**FORGALMAZZA:**

*Stadlbauer Kft.*

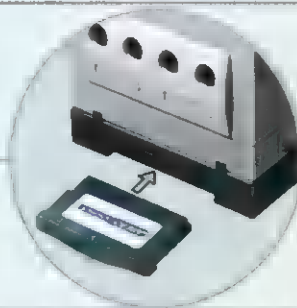
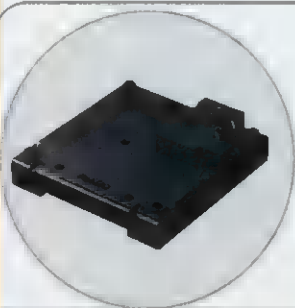
*1107 Budapest*

*Szállás u. 21*

*Tel: 432-9451*

# ENLARGE YOUR FUN.

GAME BOY PLAYER. MOST MÁR TV-N IS LEJÁTSZHATOD GAME BOY KAZETTÁIDAT



GAMECUBE.

**GAME BOY**  
PLAYER

GAME BOY ADVANCE.



Aminap egy kisebb csapat gyűlt nálam össze, hogy közösen adjunk a jövednek, miközben átbeszéljük az élet éppen fontosnak gondolt dolgait. Felidéztek a múlt jeles eseményeit és olyan élményeket, amik nyomdalesteket még kipontozással sem tűnnek meg. Mikor már mindenki túl volt az évi egyszeri kötelezőnek számító gyánásán, szóba kerültek a tesztes céljából nálam lévő progik is. Akkor már sejtettem, hogy nem úszhatom meg a dolgot, hisz a gép hímevének köszönhetően, olyan haverok is érdeklődéssel fordultak a téma felé, akik különben idegenkednek az idő előlítésének efféle módjától. Engedve az egyre hangosabb és kíméletlenebb unszolásnak, behelyeztem az SFF korangját és kaján vigyorral az arcomon beizzítottam a dobozt. „Majd adok én nektek, olyan játékokat, hogy egy életre megelégtelitek!” – gondoltam magamban, miközben szétszítottam a négy kontrolert a legközelebbi ülők között. Az egyik komának gyanús lehetett a dolog, mert azt kérdezte: – Hé haver, nálad miért nincs irányító, te nem játszol? Igazi mártírtörő illó hangon el-

## HADD SZÓLJON

A Gamesess újdonsága egész pofásan indult, mert még az a néhány „kezdő” partiarc is felült, aki eddig a partkettán felegett. Fél óra alatt sikerült is megértetnem a társasággal a cseppel sem bonyolult irányítás részleteit, majd nagyjából ugyanennyi idő kellett a gombokhoz kapcsolódó funkciók memorizálásához is. – Van két támadó gomb, – magyaráztam meglepő türelemmel a hangomban – amik annyiban különböznek egymástól, mint a dísznő a senstől! Ezt viszonylag hamar megértették, amit a harsány bőfogások s a vad röhögés ékesen bizonyított. – Ha az egyik ütési technikát megund, használhatod a másikat – folytattam rezzenéstelen arccal. – A harmadik gomb az ugrást szolgálja, míg a negyedikkel a terepen található alternatív fegyvereket veheted fel. Úgy mint: robbanó-kakél, bomba, zsugorító gáz vagy jégvarázs. Ezen elmés szerkezetek mellett lehetőség nyílik némi élelmiszer felszedésére is, ami életerénket állítja helyre. De ne feledkezzünk meg a képességeinket erősítő okosságokról sem. Ilyenek például a nyúlópá,

könös viszonylag használható tárgy. Mikor egy jól sikerült füttyentéssel felébresztettem az időközben elszundító társaság nagy részét, az eddig elhűtnék hitt haverom rontott ki a budiból, meglehetősen siralmas állapotban és felháborodással teli hangon panaszkodta el, hogy ő a más irányú elfoglaltságai miatt egy kukkot sem hallott az eddig elmondottakból. Szerencsére voltak, akik nálam gyorsabban reagáltak és az ilyenkor szokásos kulturált hangnemből helyetl kintáltak az illetőt, majd tapintatosan csendre intették. Megvártam, amíg mindenki visszanyeri józanok nem mondható esztét, aztán a multiplayer módból kiválasztottam a legszimpatikusabb helyszínt, majd elindítottam egy Deathmatch partit. Miután egy, a játékok terén járatosabbnak mondható fazonnak felült a választható karakterek és a Capcom fémjelű Street Fighter figurái közötti hasonlóság, kitört a kollektív örölet. Egy negyed órával és néhány hideg ital szétosztásával később lenyugodtak a kedélyek, sőt némelyikük azt is megértette, hogy ez nem az említett bunyós stuff legújabb epizódja. A négy kontrolerrel rendelkező delikvens a képernyőre tapadt és üveges tekintettel bámulta a tőlés tényére figyelmeztető feliratot. Am, mikor meglátták a négy

hely és objektum, ami mögé belépve egyszerűen nem látni semmit. És ahogy az már lenni szokott, titúra ilyenkor támadnak ránk az ellenfelek.

## HŰ, DE KÍNOS...

Néhány perces játék után egyikükjűk feltűnően ásitozni kezdett. – Mi van, unod? – kérdeztem boldogan. – Nem, nem... csak ez a zenel Valóban, ez a fávöl-keleti dallamokat idéző techno és ki tudja még milyen stílusból összelátokl muzsika első hallásra talán nem is olyan zavaró, később aztán annyira monotonná válik, hogy néhány meccs lejátszása után az ember valódi zombivá válhat tőle. Mielőtt még megtörténhetett volna az említett metamorfózis, önhalatmulog kinyomtam a gép zölden világító szemét és felkészülve a legrosszabbra a tévé elé álltam. Óriási meglepetésemre senki nem emelte meg a hangját és az üres üvegek is az asztalon maradtak. A társaság újra életre kelt, majd mindenki a maga kellemes stílusában, melegen érdeklődni kezdtek, hogy mi is volt ez a valami, ami az imént még a képernyőből riogatta őket. Éreztem, eljött az én időm, újra elememben voltam. – Édes gyermekeim, – kezdtem vonlatoltan – ez egy úgynevezett party-game volt, amit ilyen és ehhez hasonló társaságok részére gyártottak,

## CSAPATJÁTÉK CSAK MAZOCHESTÁKNAK!



ami a sebességünkre van jó hatással vagy a védelmünkre – a páncéllel, ami fából készült, ami ér, am ezzel ellenében a láthatatlanná tévő

cellára osztott játéktérrel, szinte egyszerre horkantak fel. – Ez meg mi a répa...? Igyekeztem a legerősebb módon elmagyarázni nekik, hogy mindannyian egy azon területen mozognak és a feladat egymás minél többszöri likvidálása. Ez tetszett nekik. De hamarosan arra kezdtek panaszkodni, hogy az általuk irányított karakterek túl nagyok és nem látni tőlük a környező területet. – Ezen kán-

olyan nem tiltok szándékkal, hogy az eladásból a készítőik majd nagyot kaszáljanak. A játék célja mindössze annyi, hogy elszórakoztasson benneteket. – Csak tudnám, ki csinál ilyeneket, elszórakoznék én vele! – jött valahonnan hátulról egy igen egyértelmű vélemény. – Ebben a stílusban akadnak jóval ütősebb darabok is – folytattam, mit sem törődve az intelligens közbekiabálással – de ez most nem ilyen. Nem egy IQ játék az tisztán látszik, de nem annyira csúnya – próbáltam az anyag védelmére kelné – és a játékmélet tekintetében sem rosszabb a fajtársainál, csak hát akadnak benne hibák szép számmal. – Dögünalom az egész! – vágott közbe ismét okoska, de igaz volt. Nem is erőlködtem tovább, azután a biztonság kedvéért a tévét is kikapcsoltam. Nézetem még egy darabig, ahogy a társaság tagjai ismét békésen beszélgetni és röhögcsélni

kezdenek, s közben azon tűnődtem, hogy vajon, Martin-nak mit is fogok leadni az SFF-ről.



magyaráztam neki, hogy ők a vendégek és én bárminyre is vagyok a játéka, akarok senkit megfosztani, ettől nem mindennapi élménytől. A válaszuk hallatán többen elismerően hódoláltak fel, míg mások a vállamat veregették és itallal kínáltak. (Juuuu, de szeméért! Martin ;)

### MARTIN BELESZOL!

Remélem SID, ennél többet nem akarsz beadni nekem, mert ez is bőven elég! Egyébként erre a Stake címre én is ráugrottam, mert ki tudja miért, azt hittem, ez egy jó kis multiplayer parti-stuff. Beállítás után kb. 2 perccel a lemez auditva repült ki a gépből (én auditáltam persze), ráadásul az Xbox-on vagy 5 percig nem is volt hajlandó elindulni – igaz van, hogy megsértődött, minek köszönhetően illen szeméért!



nyen segíthetünk, – mondtam büszkén – csak a jobb oldali irányítókart kell használni, és hipp-hopp kitűgöl a világ. Nem ill bele egy perc és az egyik újfent nyekeregni kezdett. – A tereptárgyakról nem látok sz\*r-t se! Erre már én sem tudtam mit mondani, csak széltártam a karom és bocsánatkérően mosolygottam. Emlékeztem ugyanis, hogy előző nap, amikor egyedül kísérleteztem Single Player módban, nekem is ez volt az egyik legnagyobb gondom. Mer hiába az áttetszővé váló épületek egész sora, ha mégis sok az olyan

## STAKE

**MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINC**

1-4 Játékos	elmegy
9 blokk	síralmas
	síralmas
	elmegy
	síralmas

✓ nézhető háttér  
× borzalmas kamerakezelés, idióta játszhatóság

## 2 pont!







Csendes, nyugodt októberi éjszaka, minden fogoly közelében a barakkokban. Ellenőrzöm velem, aki a látszólagos ajtajában guggol, s a kulcslyukon keresztül lesi a udvaron masírozó járőrt és a pásztorzó reflektorokat. Nem itt lenne a helyem, csak egy szűkös pécsettől jöttem a magánzárkában lévő társunkhoz. A pécsett megvan, már csak a megfelelő pillanatot várom, hogy a sötétség leple alatt a legnagyobb csendben átlépzhassak az irathamisító bódéjába. A kulcslyuk határoló látképe között feszülten figyelem, mint jön-megy odakint az ár. Megvárom, míg eltávolodik, majd akkor indulok. De mi történik? Megneszelt valami? Nem a szokásos újít járja. Felém tart, mindjárt arcomba nyitja a ajtót. Bizos csak egy rutinellenőrzés, talán még el tudok rejtőzni egy üres cellába. Sikerült, bent vagyok. De jaj, az ajtót nem csuktam be, rajtaveszttem! Az egyenruhás nekem szegezi fegyverét, a kontroller megremeg – már megint kezdek elaludni a pályán!

Na, de mi szaladjunk ennyire előre! 1963-at írunk, mikor a Great Escape (A nagy szökés), egy hiteles dokumentumokon alapuló filmtörténeti klasszikus vásznonra kerül. A mozi cselekménye egészen 1944-ig vet minket vissza, a végéhez közeledő II. világháború időszakába. Akkoriban a fogságba esett szövetséges katonák különösen sok szökési kísérletet hajtottak végre, minek következtében a németek létrehozak egy speciális, elméletileg szökésbiztos hadifogolytábor, a Stalag Luft III-at (Stammager Luftwaffe – kitjezgetett repülő foglyak számára). Ide szöndékoztak begyűjtött az összes visszacsúszó szabaduló művészt, vagyis „egy kosárba az összes rohadt almot”, ahogy a filmbéli Luftwaffe-tiszt fogalmaz. Ám a rendkívüli biztonsági előírások sem tudták megakadályozni a szövetséges katonák azon fogadalmuk betartásában, miszerint fogság esetén kötelesek szökéssel próbálkozni. Minden lehetséges módon ártani ellenségeknek. A filmben bemutatott, több száz foglyot megmozgató szabadulási akció tragikus vérfürdővel zárul. Huszonöt embernek sikerült végérvényesen kiűrnie, ám ötvenet kivégeztek. John Sturges rendező még szemmel is igen lebilincselő alkotása a fogolytábor tragikomikus mindennapjait, valamint a szökecs körülményeit mutatja be. A film szereplői közt olyan hollywoodi csillagok sorakoznak, mint 1980-ban, ötven éves korában elhunyt, rendkívül népszerű Steve McQueen (a főszereplő, Virgil Hilts szerepében), vagy James Garner (Bob Anthony Hendley) és Richard Attenborough (Roger „Nagy X” Bartlett), illetve a már nyolcvankét

éves, közel száz filmmel büszkélkedhető Charles Bronson (Danny Willis).

Szintén jó ideje, közel húsz éve, hogy első The Great Escape adaptáció számítógépet látott. A későbbi több újraliadást megelőző először 1986-ban jelent meg az Ocean Software gondozásában ZX Spectrumra, de nem tévesek a C64-es szabadulási léleknek. (Ha Martin bácsi is úgy akarja, láthattak itt valahol egy finom és in-game retro fotót első játékról.) Ami idei verziót illeti, az SCI októberében jelentette be, hogy exkluzív jogokat szerzett a filmre vonatkozólag a tulajdonos MGM Interactive-től (Metro Goldwyn Mayer – tudjátok, a filmek előtt üvöltő oroszlán). Az SCI a játék fejlesztését a 2000-ben alakult Pivotal Games-re bízta, minek tagjai korábban a MicroProse-nél álltak alkalmazásban, majd az Eidos egysége alatt Pumpkin Studios néven leveténykedtek, vagyis az ezredfordulón már voltak zöldre váltak a szakmában. A Pumpkin 2000-ben költségcsökkentés okán bezárta a kiadót, ám a srácok a nehéz napokban sem adták fel, hanem összehozták a Pivotalt (mely melléknév magyarul kb. azt jelenti: döntő, nagy jelentőségű, kulcsfontosságú). Két év múlva ki is adták első játékukat, az igen sikeres, „öbölháborús” Conflict Desert Stormot, melynek most szeptemberre ígérték a második részét. De számunkra most igazán lényeges, hogy a beígért The Great Escape július közepén került boltokba, mi azonban a kiadót jövőtől már korábban leteheteltük a review kódot. (Vagyis a majdnem végleges verziót.) Ebből adódóan nem hozom fel hibákat, hogy a játék során itt-ott még küzdenem kellett a kamerával – általában szorosan a mellő lapulva –, csúnyán beleakadtam bőrtömő rúcsba, és gyakran meggyűlt a bajom az ajtók odakívüli hozzáféréseivel. Nyár közepéig még egy kis idő, reméljük, hogy az utolsó simítások eredményeképp kifogástalanra polírozzák a kódot.

## TGE VS. POW

A Great Escape (játékunkat célszerű közelről rokonítani), a Codemasters által tavaly kiadott Prisoner of Warral egy ringbe ereszteti. Mindkettő hasonló környezetben és szituációban játszódó, alapvetően lapakodós, külsőnézetes prógi. Mindkettő úgy kezdődik, hogy gépünk találatot kap, s egyfajta földet érésünk pillanatában már fogságba is esünk. Mindkettőben sok és drótkerítés állja utunkat, feladatunk viszont ezek ellenére megszökni. Első ránézésre tehát, mint két talás, úgy hasonlít a két játék egymásra. Míg azonban a PoW egy független ötletkavim a témában, a TGE erősen rogzakodik filmes gyökereihez, vagyis használja a licenc nyújtotta priviligiumokat. Habár a játék cselekménye egyesek pontlaponra a filmből, a szereplők nevei azonosak, némelyik színész vonásai felismerhetők, s számos jelenet is visszaköszön. Például a

kiadott agut beomló vagy Steve McQueen motoros akciója. A helyszínek, a barakkok, a sötétített ablakok, a drótkerítés, ezek színei, méretei és arányai is mind-mind a klasszikus képsorokat idézik. Sőt, még néhány dialógus is a filmből lett kiemelve. A játék során olyan ismerős figurákat irányíthatunk, mint MacDonald, Sedgwick vagy Hilts, akiknek ráadásul átültették sajátos képességeiket is (zár felőres, tolvajlás, német nyelvtudás stb.).

A szövegben forgó két játék közti lényeges különbség még játékmenetben és irányításban. Utóbbi a PoW esetében igen gyötrelmes sikeredet, folyamatos mozgás- és kameraproblémákkal kellett küzdeni (legalábbis PS2-n és PC-n, X-en nem próbáltam). A TGE irányításával viszont nincs gond, igazán kézre esik, még több ára folyamatos játék során sem kaptam inhielygyűlladást a Big Mac irányítótól. Bal analógus mozgunk, jobbal lehet finoman di-

ACHT  
100  
Schweizer



FŐSZEREPEBEN:  
STEVE MCQUEEN 607

HALT



lógatni a kamerát (nem számítva a min említtet akadályokat). A digitális pódal tudunk objektumok mögül (alulirányba és felfelé) kúlni. Ez a funkció olyan gondosan kimunkált, hasznos és kényelmesen alkalmazható, amilyenek csak elvárhatók a kedves vásárló játék során néha azon vettem észre magam, hogy együtt hajlik nyakam és fejem a karakterével. Míg a dobosok mögül, fedezékből kúlni, én majd kiemtem a fotóból, ahogy autós játé-





kakról is lenni szokott, ha nagy sebességgel érkezünk a környékbe. A színes gombokkal tudunk guggolni (piros), küszni (zöld), inventory-ban matolni (sárga + fel/le). Kulcslyukon nézelődni az ojtó mellett álva, a furcsa kis jel megjelenésekor lehet (d-pad felfelé). Ez a kukucsuklás is igen kényelmes és hasznos, nincsen semmi más, ha ilyenre kerül sor. A Selecttel nézhetjük meg feladatunk listáját és a tájékozódást segítő térképet (melyen zöld nyíl mutatja haladási irányunkat és pozícióinkat, a pirossal hanyagolt bekapcsolást pedig az aktuális cél jelöli).

Játékmenetét tekintve a TGE-t kicsit költöztetnek találatok a kelle-től. Ot-hat feladattal álló pályák vannak, azokat kell egymás után teljesíteni. Mindig meg kell szerezni valamit, és azaz A-ból B pontba észrevétlenül ellopni. Szabadlogalkozás nincs. Jó helyette más, néha lehet jönni, vezetni, katonákon tankal állhajtani, géppuskázni és mindenféle fegyverrel ölni a náci-akat. Ilyenek voltak a PoW-ban, pedig tökéletes feladatok a sok lopakodás okozta feszültségnek! Mégis hiányoznak a játékból a PoW-ban átélt (és a címő TGE-filmbe látott) mindennapi keserves rutinok: a kötelező megjelenés appela-ken, az étkészéseken, a változó napozások, a délutáni szabad órák az udvaron, cserekeresedelem, információgyűjtés a rabtársaktól, a kidolgozott narrátor. A PoW-ban élni kellett a katonákban, az egészen valótól halvány „láger-sims” színezetű, aminek képe a TGE-től sárgaságon lineáris. Más kérdés, hogy korántsem működött tökéletesen a Prisoner of War-féle elképzelés, mi a Great Escape játékmenele mondhatni zökkenőmentes – csak hát kicsit pontatlan felépítésű.

Még ha lineáris is, de igen jó ritmusban adogolja különböző feladatunkat a Great Escape. A szellemeként helyen-ként a már említett lövöldözés (mondhatnám, hogy az egész játék kapásból légi háborúval kezdődik?) és jármű-vezetés, máshol pedig áruháros mázslás válik fel. Ez a belet remekül sikerült, hamis papírok és egy elhagyatott német egyenruha birtokában ugyanis szabadon lézenghetünk ellenség között. Aztán csak lazán, természetesen viselkedni. Hamar gyanút kelt, ha a be-idegződött lopakodásban közeledünk. Persze nem hogy sokáig élvezkedni a játék. Egyenruhában vagy sem, mindig jön valami, ami megnehezíti helyzetünket (mindhárom nehézségi szinten). Olyannyira, hogy vesszük észre magunkat, már megint kezdhetjük elölől az egész pályát. Mentés tudniillik csak a szintek elején van, ami a sokadik próbálkozás után már kifejezetten BOSSZANTÓ! Persze annál gyorsabban lehet haladni, minél többször veselkedtünk neki az adott szakasznak. Ez viszont nálam a szarvalóság rovására megy, vagyis elvesz a kedvet a játék többször végigjátszására. Akad néha egyéb érdekes dolgunk is. Például amikor a Zwischenholz kastélyból való szökést követően a hovas hegyen

lévő német helyőrségbe érünk. Itt áruháros vagyunk, meg kell tölteni. De a közeli bódében már csörög a telefon, minden biztonnyal a kastélyból akarják jelenteni szökésünket. Na, mi ilyenkor a teendő? Sajnos nem szükséges magunkat rájónni, feladatunkat mindig világosan ismerteti a program. Ugyancsak öle-tes – a filmből átmentet betét – örök figyelmét elérő közjáték, „distraction”. Ilyenkor valamelyik társunk ötlelet szinle, hogy mi addig is észrevétlenül tevékenykedhessünk.

## MESTERSÉGES NÉMETEK

Mint a féléle játékokban általában, a harmadik birodalom katonái itt is meglehetősen buta, kreten jellemként vannak megör-málva. Ezt bizonyítja az angol „goon” (buta, hülye, iókifli) szócska is, amivel a program a szoldátokat jelöli. Mondjuk ez a sablon még mindig elfogadhatóbb a MoH sorozat embertelen gyilkoló gépeihez képest. A németek viselkedése hamar kismér-hető, mivel minden ór determinált útvonalon közlekedik. Várta-nál nézünk be sehova, rendre figyelmen kívül hagyják példá-l a nagy rakás, elbújásra kiváló dobozok mögötti árményos teru-letet. Persze óvatosan mozdulatall könnyedén kiközbenhetjük őket monoton sirásozójukból (sajnos szándékosan nem lehet mó-dosítani pályájukat – nincs fűtyőgés).

meg doboz-hajigálás, a la Splinter Cell). Ha egy pillanatra meg-lát vagy meghall valamelyiket, de mi rögtön elbújunk, még esély, hogy a német azt hiszi, hallucinált, és ellelelt az incidenst. Rosszabb a helyzet, ha mi gyanút fogott, és nekiáll ellenőrizni olyan területeket is, amiket máskülönben nem szokás. Mit ne mondjak, ezek igen izgalmas helyzetek, ilyenkor szórakoztató igazán a játék. Egyébként gyakran produkál meglepően realisztikus pillanatokat a Great Escape. Például mikor rutinellenőrzés so-rán, a saját barakkomban – ahol megengedetten tartózkodtam – rám rivált egy fész, csak mert próbálékppen kiugrottam a fejem az egyik fal mögül. Vagyis „látta”, hogy leskelődöm. Egy másik o-ka-lommal úgy gondoltam, most kúljárok a németek eszén, becsa-pom a mesterséges intelligenciát. Hogytom, hogy észrevegynék, és el akarjanak kapni, majd gyorsan – a szemük láttára – álól-táztam a biztonságot jelentő náci egyenruhába. Hogy mi lett az eredmény? Simán lelőttek. Szóval nem teljesen hülyék. Egy másik lebutást követően még a teherautót is kiraboltatták alólam, amivel pedig ideális esetben (vagyis lebutás nélkül, kulcs és me-netével birtokában) szép nyugodtan elhajthattam volna a szinről. Kénytelen vagyok elhagyni a két örökös feketebaránnal, teherautóval és poligonnal. Utóbbiból szerintem túl kevés van a játékból, pedig súlyos minőség. Különösen az emberek

arca és ruházata csúnya, sematikus. A környezeti elemek (fa, fa, fal, szikla stb.) felületei változó minőségűek, de sehol nem dob-tom el hajomat a gyönyörűségtől. A modellek, legyen szerves vagy szervetlen virtuális kreatúra, számomra túl szögletesek. Szögletes emberként, szögletes erdőben a dús oljívnyé-zet, szögletes a kis híd a patak felett, szögletesek a csírkék a for-mon, szögletes a náci farkaskutya a jörör mellett (ettől azért még félelmetes) és így tovább. Bár kétségkívül vannak szép jelenetei a TGE-nek, a Xbox erejét sehol sem teszi igazán próbára. A Splinter Cell grafikájához pedig legfeljebb Makk-Jeruzsálem vi-szonylatban mérhető. Pedig milyen jó is lett volna, ha ezt a témát is ahhoz hasonló, fotorealisztikus vizuális környezetben prezen-tálják! Be kell azonban említeni Prisoner of War szintű megjele-néssel. Na, meg erős Medal of Honor mellékkel. Elég, ha egy pillantást vetünk a kis műnyitúra ott a bal alsó sarokban. A körü-látte futó energiácsiak, a találatjelző kórszelekek mind ismerősek. Biztos csak véletlen egybeesés. De, hogy ne csak gúnyolódjak; az animációk dicsegetni érdemelnek! Karakterünk más és más tempóban, illetve mozdulatokkal halad előre, hátra és oldalirány-ban, függően attól, hogy normálisan, lopkodva vagy guggolva közlekedünk. Hangzás terén sincs egyéb probléma, mint hogy a németek nemcsak velünk, hanem egymás közt is angolul beszél-nek, ami felettébb illúziórömbö. A játék muzsikája kellemes, a filmet idézi. Már a menü alatt a főcímmel halljuk, mi több Dolby Digital minőségben, már ha körülményeink ezt lehetővé tes-zik. Összefoglalva, a lopakodó-akció műfaj képviselőjeként a TGE nem rossz próbálkozás, de úgy gondolom, nincs helye a dobo-gón a Metal Gear és Splinter Cell játékok mellett. Mint adaptáció viszont módlelt színvonalas anyag! A Nagy szimulajongói-nak, és így általában a II. Világháború témáját kultiválóknak va-lószínűleg nem fog csalódást okozni. A Prisoner of War-hoz ké-pest egyszerűbb szerkezetű, de jobban is játszható. Hangulatát tekintve helyenként kifejezetten stresszes és nyomasztó játék, ami nem hiba, hiszen a valós háborúban még sokkal lélektelőbb áll-apotok uraltak.

Sol

# THE GREAT ESCAPE



## THE GREAT ESCAPE

SCI / PIVOTAL

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
hanghatás:	jó
vezérlés:	közepes
érték / ár:	jó
hangulat:	kielölő

1 Játékos  
1 menés 11 blokk

✓ jó adaptáció  
× szöveg is lehetne,  
nincsenek checkpointok

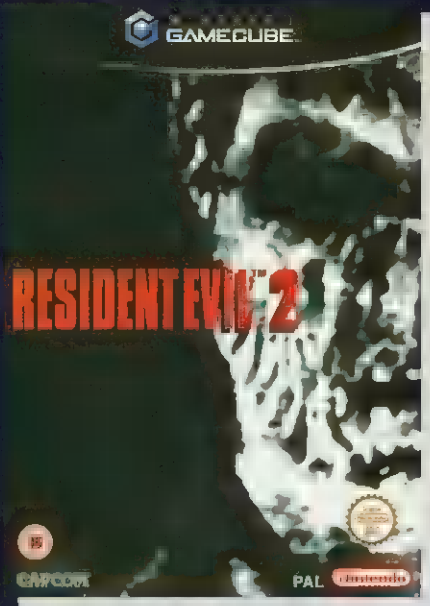
7.5 pont

### MARTIN BELESZÓL!

Nem kevés időt áldoztam az életemből annak ide-jén a Great Escape C64-es verziójára. Nem volt egy ideges game, reggel 9-től este 8-ig el lehetett molyolni vele úgy, hogy az ember észre sem vette az idő múlását – csak sorakozóra meg étkészésre járt és várta a vöröskeresztes csomagokat... Én a PoW-ban kicsit csalódtam, ez a TGE viszont na-gyon tetszik. Jó a motorozás, jó a lövöldözés, úgy-hogy bátran ajánlom minden X tulajnak!



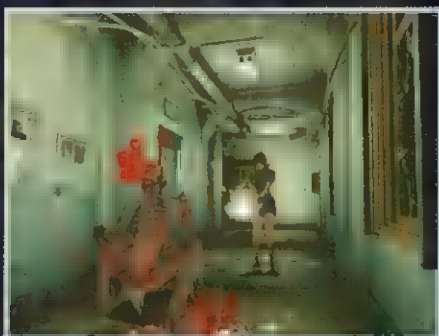
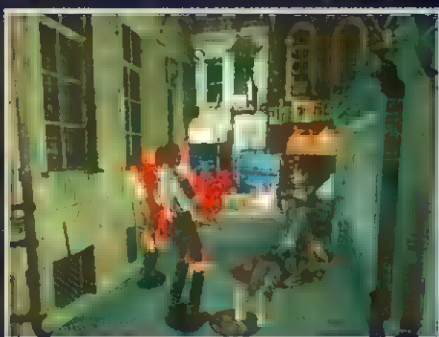
IGY NÉZ KI EGY PS JÁTÉK GC-N!



Az utóbbi fél évszázad a játékosok legkedveltebb műfaját jelentette. A Resident Evil sorozat a PS2-re és a GameCube-ra is megjelent. A PS2-es verzió az A-B minőségű, a GameCube-é pedig a C minőségű. A PS2-es verzió a Resident Evil 2-t a Resident Evil 3: Nemesis-sel együtt tartalmazza, a GameCube-é pedig csak a Resident Evil 2-t. A PS2-es verzió a Resident Evil 2-t a Resident Evil 3: Nemesis-sel együtt tartalmazza, a GameCube-é pedig csak a Resident Evil 2-t.

Az utóbbi fél évszázad a játékosok legkedveltebb műfaját jelentette. A Resident Evil sorozat a PS2-re és a GameCube-ra is megjelent. A PS2-es verzió az A-B minőségű, a GameCube-é pedig a C minőségű. A PS2-es verzió a Resident Evil 2-t a Resident Evil 3: Nemesis-sel együtt tartalmazza, a GameCube-é pedig csak a Resident Evil 2-t.

Csipi 11. évfolyam  
2004. május 17. 171. oldal



Ötven évvel ezelőtt a Resident Evil sorozat a PS2-re és a GameCube-ra is megjelent. A PS2-es verzió az A-B minőségű, a GameCube-é pedig a C minőségű. A PS2-es verzió a Resident Evil 2-t a Resident Evil 3: Nemesis-sel együtt tartalmazza, a GameCube-é pedig csak a Resident Evil 2-t.

CAPCOM	MÁS VERZIÓ: PS
	közepes
	kiավáló
	jó
	jó
	jó
1 Játékos	
1 blokk	
✓ sok régi emléke	
✓ undorító húzás,	
ratyi egy egyben port	

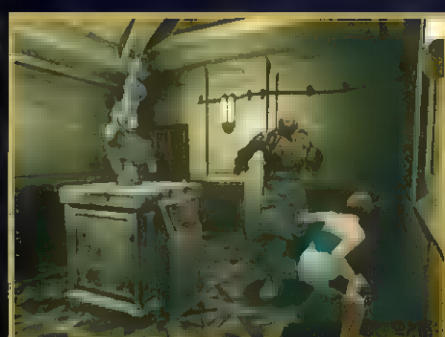
SZÖRNYŰ JÁTÉK, BÁRHONNAN IS NÉZEM



Az RE3 az RE2-vel együtt érkezett, és a PS2-re és a GameCube-ra is megjelent. A PS2-es verzió az A-B minőségű, a GameCube-é pedig a C minőségű. A PS2-es verzió a Resident Evil 2-t a Resident Evil 3: Nemesis-sel együtt tartalmazza, a GameCube-é pedig csak a Resident Evil 2-t.

Az RE3 az RE2-vel együtt érkezett, és a PS2-re és a GameCube-ra is megjelent. A PS2-es verzió az A-B minőségű, a GameCube-é pedig a C minőségű. A PS2-es verzió a Resident Evil 2-t a Resident Evil 3: Nemesis-sel együtt tartalmazza, a GameCube-é pedig csak a Resident Evil 2-t.

Csipi 11. évfolyam  
2004. május 17. 171. oldal



Az RE3 az RE2-vel együtt érkezett, és a PS2-re és a GameCube-ra is megjelent. A PS2-es verzió az A-B minőségű, a GameCube-é pedig a C minőségű. A PS2-es verzió a Resident Evil 2-t a Resident Evil 3: Nemesis-sel együtt tartalmazza, a GameCube-é pedig csak a Resident Evil 2-t.

Az RE3 az RE2-vel együtt érkezett, és a PS2-re és a GameCube-ra is megjelent. A PS2-es verzió az A-B minőségű, a GameCube-é pedig a C minőségű. A PS2-es verzió a Resident Evil 2-t a Resident Evil 3: Nemesis-sel együtt tartalmazza, a GameCube-é pedig csak a Resident Evil 2-t.

CAPCOM	MÁS VERZIÓ: PS
	közepes
	jó
	közepes
	jó
	jó
1 Játékos	
1 blokk	
✓ most már ilyen is van GC-n	
✓ ez is egy igénytelen port	





**A** Def Jam Vendetta nem is olyan régi debütált PlayStation kettős (azon kívül a PS2-re programok többé tartozott, ami valami specialis helyen nem volt kapható), de már itt is a Gamecube dírára ügyelünk, mert a lecsóba. A Def Jam sem ne felejtse a sok háttérzáró posztból kényeztetni, ha nem tudnak az EA-karrier, hogy odaát a legjelentősebb is döglik a könyv. Később pedig mindenki tudja a leg, ami nem lehet, hiszen itt a Def Jam Green Team, ha egy tálkal is végigjártak az utakon, és ki érdekel a Legends of Wrestling bármelyik része is, a sok átváltó karrierrel a legjelentősebb csatákban.

A Def Jam Vendetta nem is olyan régi debütált PlayStation kettős (azon kívül a PS2-re programok többé tartozott, ami valami specialis helyen nem volt kapható), de már itt is a Gamecube dírára ügyelünk, mert a lecsóba. A Def Jam sem ne felejtse a sok háttérzáró posztból kényeztetni, ha nem tudnak az EA-karrier, hogy odaát a legjelentősebb is döglik a könyv. Később pedig mindenki tudja a leg, ami nem lehet, hiszen itt a Def Jam Green Team, ha egy tálkal is végigjártak az utakon, és ki érdekel a Legends of Wrestling bármelyik része is, a sok átváltó karrierrel a legjelentősebb csatákban.

Csipi M. Lee  
Csipi M. Lee



### DEF JAM VENDETTA

EA BIG	
MÁS VERZIÓ: PS2	
játék	Jó
grafika	Jó
hang	Jó
vezérlés	Jó
érték	Jó
vezérlés	kiadó

1-4 Játékos  
2 blokk

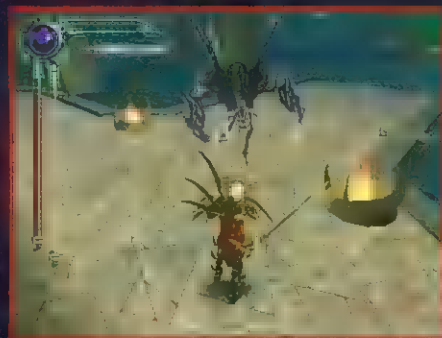
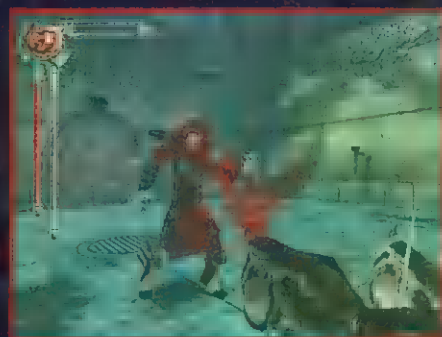
✓ nagyon ott van a hangulat  
× semmi különös

**8.5 pont**

**U**tán volt szerencsém a mára már legismertebb sorozatát daigadt a Def Jam Fight for NY, ami a Gamecube dírára ügyelünk, mert a lecsóba. A Def Jam sem ne felejtse a sok háttérzáró posztból kényeztetni, ha nem tudnak az EA-karrier, hogy odaát a legjelentősebb is döglik a könyv. Később pedig mindenki tudja a leg, ami nem lehet, hiszen itt a Def Jam Green Team, ha egy tálkal is végigjártak az utakon, és ki érdekel a Legends of Wrestling bármelyik része is, a sok átváltó karrierrel a legjelentősebb csatákban.

Csipi M. Lee  
Csipi M. Lee

**U**tán volt szerencsém a mára már legismertebb sorozatát daigadt a Def Jam Fight for NY, ami a Gamecube dírára ügyelünk, mert a lecsóba. A Def Jam sem ne felejtse a sok háttérzáró posztból kényeztetni, ha nem tudnak az EA-karrier, hogy odaát a legjelentősebb is döglik a könyv. Később pedig mindenki tudja a leg, ami nem lehet, hiszen itt a Def Jam Green Team, ha egy tálkal is végigjártak az utakon, és ki érdekel a Legends of Wrestling bármelyik része is, a sok átváltó karrierrel a legjelentősebb csatákban.



### BLOOD OMEN 2

EIDOS / CRYSTAL DYNAMICS	
MÁS VERZIÓ: PS2	
játék	közepes
grafika	közepes
hang	közepes
vezérlés	közepes
érték	közepes
vezérlés	közepes

1 Játékos  
1 blokk

✓ versziós, földön fetregő emberek  
× minden tekintetben közepes

**5.5 pont**



**A** Donkey Kong Country nem új játék, még 1994-ben készítették SNES-re ■ Nintendo egykori első számú külső fejlesztőcége, ■ korábban Ultimate néven ismert angol Rare. A játékot, aminek SNES-en és GB-n több része is megjelent sokan tartják minden idők legjobb 2D-s másképző anyagának, vagy legalábbis az egyik legjobbnak, Martin is ezt nevezte ki az 1994-es év játékának az 1995. januári KByte-ban. A gámból egyébként már készült egy GBC átirat 2000-ben, de az a platformból adódóan még nem közelítette meg az eredeti színvonalát, nem úgy, mint a most megjelent GBA port, ami szinte száz százalékban azonos az eredetivel. Emiatt azon egykori SNES játékosoknak nem is tudok semmi újat mondani, akiknek már régebben is szerencsésük volt a Donkey Kong Country-hoz (ők bizonyára el is rohantak már megvenni a GBA verziót), ez a cikk inkább a fiatalabb generációhoz szól, akik számára még teljesen új ■ játék.

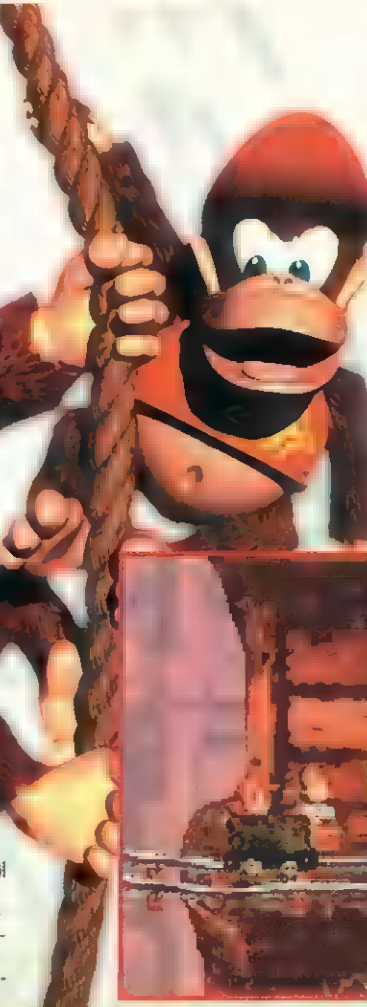
Az anyag tehát egy klasszikus, 2D-s, oldalnézetes, másképző anyag, sok tekintetben kísértetiesen hasonlít ■ Super Mario World-ökre, legalábbis ami a játékmenetet illeti, ■ látvány természetesen teljesen más. Főhősünk ezúttal egy gorilla, a játéktérvező-isten, Shigeru Miyamoto által 1981-ben kitalált Donkey Kong, aki bár az eredeti játéktérmi játékban még gonosz volt, azóta többnyire már csak pozitív szerepeket kap. A nagy gorilla mellett irányítható karakter kis rokona és cimborája, Diddy Kong is, aki csimpánz, képeségeiben és irányításukban mondjuk nincs igazán számottevő különbség. Egy játékosos módban is szerepel mindkét majom egyszerre, az egyiket kontrollálhatjuk, a másik pedig közvetlenül mögötte halad, és majmolja, leutánozza minden mozdulatát, az L gombbal pedig bármikor

diktív egy darab. Tehát itt is egy Mario jellegű, 8 irányú parallax scrollos játékban kell jobbra nyomlunk, és egyetlen igazi célunk van, hogy elérjük a pálya jobb szélét. Természetesen rengeteg a gyűjtögetnivaló, de ezek mind fakultatívak, többnyire további élethez segítenek hozzá minket, például egy élet ■ jutalmunk, ha összegyűjtjük a KONG szó szétszórta betűit, ha felszedünk egy vörös lu-fit, vagy

ha a rengeteg banánból 100-at összeszedünk. További tárgyak még a különféle állatok arany-szobrai, a fényképezőgépek, melyek a fényképalbum képeit gyarapítják, de hasznuk igazán csak mago ■ gyűjtögetés és ■ játékidő növelése, és sok-sok különféle hordó. Ezek közül kettőt már említettem, de vannak ellenfélhez vágható robbanó hordók is (több különféle), vannak olyanok, amik bonuszpályára teleportálnak minket, vannak olyanok, amik ágyúként löknek ki minket (ezekből is van többféle), vannak olyanok, amik rövid időre megállítanak bizonyos típusú ellenfeleket, és van még sok további is.

Harcolni többféleképpen is tudunk, az említett hordók mellett rá is ugorhatunk az ellenfelek többségére, mint a Mario-ban, továbbá el is sodorhatjuk őket Donkey bukfcével vagy Diddy cigánykerekeivel.

A további jutásokat segítő eszközök száma is elég nagy, szinte minden pályán találkozhatunk valami újdonsággal, ez pedig kellően színessé és megunhatatlanná teszi a játékokat. Az ágyú-hordók mellett vannak különféle pályák mozgó liftek, lengő és vízszintes mozgó kötelek, gumibroncok, amikről nagyobb ugorhatunk, meg még sok egyéb érdekesség. Bonuszpályákban sincs hiány, szinte minden pályáról elérhetünk többet is, ezekre vagy hordókon keresztül teleportálhatunk, vagy barlangokba be-



# DONKEY KONG COUNTRY

menve juthatunk. Ezekon amellet, hogy rendszerint eszméletlen mennyiségű banánt és egyebet gyűjthetünk, sokszor kisebb minijátékokat is találunk. Van, ahol kilőhetjük magunkat egy hordóból nagyon magasra, és ha szerencsénk van, így ■ lehető legtöbb bonuszt gyűjtjük be, van olyan, ahol szinte Breakout szerűen pattoghatunk fel a tárgyakhoz gumibroncokról, van ■ itt a piros, hol a piros ■ játék hordókat, és még számos hasonló, ezek is remekül növelik a játszhatóságot és színesítik a főjátékot. De maga a főjáték is változik helyenként, vannak például víz alatti pályák, melyeken teljesen máshogy mozoghatunk, és vannak olyanok is, ahol bányászcsillében száguldozhatunk, mint Indiana Jones (ez a kedvencem).

Tovább fűszerezi ■ játékokat az, hogy sok pályán újabb barátokra is lelhetünk, rendszerint ládából szabadíthatunk ki

más állatokat, orrszarvút, kardhalat, struccot és békát, ezek hátára fel pattanva sok új mozdulattal gazdagodik ■ repertoárunk, új témadassokkal, nagyobb ugrással, repüléssel, egybekkel. A nagy világtérkép 6 kisebb zónára oszlik, ezeken haladhatunk sorban, mint a Mario-ban és számos más platformerben, minden pálya megvérese után egy újabbat érhetünk el, de bármikor

kor visszamehetünk ■ korábbi pályákra is, hogy jobban teljesítsük őket, és új éleket szerezhessünk könnyűszerrel. A játékok világában összesen (ha jól számolom) 33 pályát látogathatunk meg, plusz a zónák végén természetesen egy-egy főnökkel is meg kell mérköznünk. A pályák mellett egyéb fakultatív helyszínek is megjelennek a térképeken, a bölcs öreg Cranky majom tippelket lát el minket, Funky majomnál egy nagyon jó horgászjátékban nyerhetünk bónuszokat, Candy majomnál pedig egy hagyományos táncos játékban.

Ennyi dicséret után jöjjön a feketeleves. Bár az már a fentiekben is kiderült, hogy a Donkey Kong Country egy nagyon király platformer, ami a stílus szinte minden elemét felvonultatja, korrektül variálja, remek és sokszínű játékmennel ren-



delkezik, jól megtervezett pályákkal és igazán fülbemászó zenével (kicsit remixelve lett a SNES verzió óta), ugyanakkor vannak vele apróbb problémák is. A legfőbb a grafika minősége, annak idején

SNES-en a játék vizuálisan is kuriózum volt, akkor még nem nagyon léteztek pre-renderelt 3D grafikával futó játékok, mára azonban ez ■ tény önmagában semmit sem jelent. Ma már szerintem az eredeti SNES verzió grafikája sem üt annyira, de a konverzió folyamán még egyszerűsödött, emiatt grafika terén ■ 2-es és 3-as osztályzat között hezitáltam, végül inkább lefele kerekítettem. Néhány egyéb téren is visszalépés történt, az eredeti SNES intró szerintem jobb és humorosabb volt, meg kellett volna tartani, de azért a jelentős változások és romlások a játék egészére nem jellemzők. Talán egyesek kifogásolnák azt is, hogy ■ játék túlságosan könnyű, és nem lehet állítani a nehézségi fokozatot, ez nyilván rossz hír a kihívások kedvelőinek, de szerintem inkább legyen könnyű, mint nehéz, ezért én ezt nem veszem negatívumnak, sőt nagyon lassan, öregesen azért keményednek kicsit a pályák. Az anyagot tehát a ronda grafika ellenére is azért ajánlom minden platformrajongónak, csúnyaság ide vagy oda, ez az egyik legjobb másképző játék a gépen.

Credo



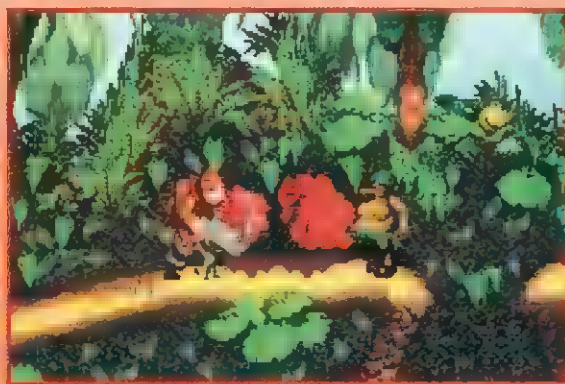
kor megváltoztathatjuk a sorrendet. Külön energiánk nincs, de ha az egyik majom meghal, ■ másikkal még mehetünk tovább, és csak akkor kell előről kezdenünk ■ pályát, ha mindketten fűbe haragnak, ráadásul a pályák felénél van checkpoint hordó is, ami kicsit megkönnyíti a feladatunkat, és elég sok DK feliratú hordóval is találkozhatunk, amiknél feltámaszthatjuk bajtársunkat.

Maga az alapjáték tehát nem igazán különleges, eléggé szabványos, ugyanakkor szinte minden jó ötlet megjelenik benne, ami valaha előfordult platformjátékokban, emiatt mégiscsak végtelenül színes és ad-

## MARTIN BELESZÓL!

Nem véletlenül mondtam annak idején, hogy ez '94 játéka: az is volt! Téménytelen mennyiségben adunk el belőle az akkor még „egyszem” 576 Shopban, a Pozsonyi úton. Ma is azt gondolom, hogy a DKC-nek az égvilágon semmi hibája sincs. Bármikor előveszem, iszonyú jókat játszom vele, habár, mintha mostanában kissé nehezebbnek találnám - hiába, ellustul az ember a mostanság divatos, egy delután alatti ■ SAJNOS - kivégezhető szegényjátékok mellett. A konverzió szerintem jó lett, én minden hosszabb utazásomra nagommal viszem!

## MAJOMKODÁS EZERREL



## DONKEY KONG COUNTRY

NINTENDO

MÁS VERZIÓ: GBC

1-2 Játékos	elmege
Link kábel, emittés kártyára	kiáló
✓ kiáló, sokszínű, megunhatatlan	kiáló
játékmenet	kiáló
× ronda, idejétmúlt grafika	kiáló

9 pont

576 KONZOL



**Nintendo®**

GAMING 24:7

**This summer you'll meet  
over 100 new friends.**

1705

**Willbros** **WFO**  
12th Blvd.  
Norfolk, VA  
757-622-9922



© 2003 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK Inc. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 Nintendo.



(1) Performance, (2) primary, (3) intermediate, (4) 2 & 3 skill levels.  
 Major Release 2002, Junior 25-yr Csak Game Boy Advance &  
 Game Boy Advance SP'n.



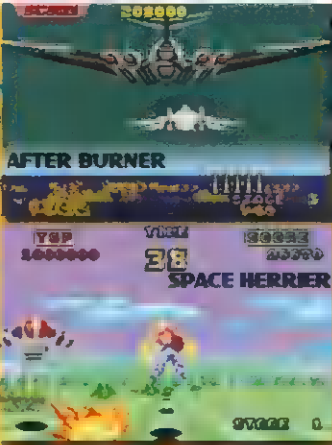
Sokan imádtuk és imádjuk mai is a Sega játékokat, beleértve a játékautomatákat is, amikkel a cég annak idején elkezdte az ipart. Az ilyen irányú nosztalgiaiban rejlik üzletet pedig a Sega is korán felismerte, ők voltak az egyik első, akik a régi játékaikat emulátor segítségével összerakták kisebb csomagokba, és más gépekre, köztük PC-re is forgalmazták. A dolog jól működött, a cég egyszerűbb, idejétmúlt játékokkal is pénzt keresett szinte nulla energiárfordítással, mi játékosok pedig felidézhetjük a régi játéktérmi élményeinket újabb gépeken is. Igazság szerint a Sega Arcade Gallery nem az első régi Sega játékokat tartalmazó játékgyűjtemény GBA-n, régebben is volt már egy, a Sega Smash Pack, aminek ráadásul pár nappal ezelőtt jött ki az európai verziója. Az sem volt egy rossz darab, sőt sokkal változatosabb és újabb játékok voltak benne: az 1993-as Ecco the Dolphin (MD), az 1989-es Golden Axe (arcade) és a szintén 1993-as Sonic Spinball (MD). Mindenesetre most a cikk tárgyát képező játék az aktuálisabb, mivel ■■■ egész világon és Európában is most debütált, így ezt választottam inkább ki tesztre ■ kettő közül.

A pakk négy klasszikus arcade játékot tartalmaz, ezek az 1987-es After Burner, az 1986-os Out Run, az 1985-ös Space Harrier és ■■ 1987-es Super Hang-On, természetesen mindegyiket a Sega sztaffejllesztője, Yu Suzuki tervezte. A paletta ebben kevésbé színes, mert bár mind a négy játékban más a játékmotív, ugyanakkor mind a négy nagyon hasonló játékmotorra épül, háromban Mode 7 jellegű ütést fut alul, és mind a négyben rengeteg zoom-oló sprite népesíti be ■ képernyőt az alattunk eluhanó táj részeken vagy út menti akadályként. De lássuk a játékokat külön-külön is, mert bár a többség számára a fenti címek alapfogalmak (nekik nem is lehet ezekről a régiségekről újat mondani), bizonyára vannak olyan ifjabb generációk is, akik a nyolcvanas évek derekán még nem érték fel a játéktérmi gépek képernyőjét.

## AFTER BURNER

Ebben a játékban, egy F-14-es vadászpilótával kell repülnünk, a gépet a kamera hátulról követi, tehát a perspektíva nem túl előnyös, ■■■ ellenfeleink gyakran kerülnek ■ gépünk által takarásba, vagy zsugorodnak túl kicsire, hiszen az ilyen jellegű pseudo 3D nézetben ez törvényszerű. Alattunk kicsit bedöntve nem túl változatos talaj suhan el, ez egymás felett levő sprite sorokból van kirakva (kövek, bokrok, fák stb.), amik mind fokozatosan zoomolnak felénk, így kellik ■ haladás illúzióját, és rotálnak is rendszeren, ha bedöntjük a repülőt. A gépünk orra előtt egy célkereszt

is látható, ennek segítségével tudjuk becélozni ■■ előttünk repülő ellenséges vadászgépeket, melyek néha a hátunk mögül kerülnek elő, néha pedig velünk szembe repülnek. A végtelen muníció gépgépyú használata mellett limitált mennyiségű rakétát is kilőhetünk, a mi egészségünkre pedig elsősorban az veszélyes, ha ránk lőnek ki rakétákat, ezeket ■■ előnytelen perspektíva miatt ■■ nos elég nehéz elkerülni. Vannak olyan különleges pályák is (például ■ hatodik), ahol a tereptárgyak magasabbak, és szintén veszélyeztetik testi épségün-



újja, azon szaladhatunk, ám itt nincs út, mindenhol zo-

A Bits Studios jó munkásbemberei összességében tisztességes iparos munkát végeztek a játékok átirásával, mindegyik anyag korrekt, jól irányítható és viszonylag hű ■■ eredetiéhez. Azonban sajnos csak viszonylag, a játékok nem emulátor segítségével lettek portolva, hanem teljesen újra lettek írva a gépre ■■ eredeti grafikákkal és az újrahangszerelt zenékkal, ennek következménye, hogy nem minden olyan, mint ■■ eredetiben. Az Out Runban például már az első pálya ■■ egészen ugyanolyan, mint a játéktérmi verzióban, ■■ eredeti első pályáján végig lehetett menni fél nélkül padlógázzal, és a legkisebb hiba vétésékor (elég volt egy rossz ívben bevett kanyar) sem lehetett már időben elérni ■■ pálya végét, ellenben a GBA változatban több kanyarban kell fékeznünk, és több felborulás után is beérünk. A könnyítés persze hasznos, csak így már nem száz százalékos az eredeti játékot játszhatjuk újra, jó lett volna, ha lehet választani ■■ eredeti és a könnyített változat között.

Szintén hátrány, és még ennél is súlyosabb, hogy bár van a játékokban hiscore, ■■ nem mentődik el, a gép kikapcsolása után azonnal elveszik. Aki kedvelte az eredeti játéktérmi játékokat, ■■ természetesen jól fog szórakozni ■■ Sega Arcade Gallery-vel is, de ugyanakkor biztosan átkozni fogja ■■ THQ-t, hogy mint oly sokszor, most is pár cent megspórolása érdekében feláldozta ■■ mentési lehetőséget.

Credo

# SEGA ARCADE GALLERY



## HAZI RETRO ADAG FÜGGŐKNEK

ket, az ilyen pályakon természetesen ■■ ezekkel való ütközés elkerülése is cél. Bizonyos idő után átkerülünk a következő pályára, mindegyikre más színek, tereptárgyak és ellenséges gépek jellemzők, néhány pálya elején pedig egy tanker is megjelenik, ami feltölti a rakétakészletünket is.

## OUT RUN

Bár ■■ After Burner gépet sem kíméltem, ■■ Out Run volt a legnagyobb kedvencem a játéktérben, és valószínűleg ebbe szórtam a legtöbb pénzérmét is. Nem tudtam betelni vele, eszméletlen jó hangulata volt, ■■ játékban ugyanis (számos pályán) az óceán partján kellett repeszteni egy nyitott tetejű vörös Corvette-tel, ami számomra maga volt az amerikai álom. Ugyanakkor ez az anyag tartalmazta az egyik legjobb zenét is, amit valaha játékba írtak, az eredetit Hiroshi Miyautchi szerezte, de Jeroen Tel C64-es átirata még ezerszer jobban szólt. Ennek a játéknak az a lényege, hogy a kicsit bedöntött, Mode 7 jellegű úton száguldojunk Vette-ünkkel, ne sodródjunk le az útról a kanyarokban, ■■ ütközzünk tereptárgyakkal és más autókval, megfelelő időben váltsunk se-

om-olnak szembe velünk a bokrok, kövek és egyéb akadályok, melyek egy részét ki is tudjuk löni ■■ végtelen munícióval rendelkező fegyverünkkel. Emberünkkel fel is szállhatunk, de sajnos ■■ légtérben is ugyanúgy hemzsegnak az akadályok, és mindezek tetéjébe előlről és hátulról is hullámokban támadnak és tövöldöznek ránk mindenféle lények és gépek, ezeket kell irtanunk, mint az After Burnerben. Minden ilyen pálya után következik egy főpálya is, ahol természetesen méretelesebb ellenfeleink gyenge pontjait kell kiismernünk és kihasználnunk. ■■ is változnak pályaként ■■ akadályok, színek, ellenfelek és háttér, ennek ellenére ■■ a játék engem valahogy soha nem fogott meg, ■■ a játéktérben, sem a GBA apró képernyőjén.

## HANG-ON

Ez szinte teljesen ugyanaz, mint az Out Run, a legjelentősebb különbség az, hogy itt motorral kell száguldozni egy ugyanolyan, hasonlóképpen akadályokkal szegélyezett úton. Természetesen ■■ grafika és ■■ zene teljesen új, a másfajta jármű miatt az irányítás is egy kicsit változott, itt be kell dölnünk a kanyarokba, és sebességet sem tudunk váltani. Itt is ugyanúgy időlimiten belül kell elérnünk a checkpointokat, hogy további pályákat is felfedezhessünk, érdekesség még, hogy nem csak zenét, de nehézségi fokozatot is választhatunk a játék elején, ezek különféle kontinenseken futnak, tehát látványra is mások és változó mennyiségű pályákat is tartalmaznak. Mivel a játék hangulata nekem sokkal kevésbé jött be, mint az Out Run feeling, ez sem volt ■■ kedvencem, bár azért érdekes volt, mert egy játékmotornál őrültebb pályát játszottam.



## MARTIN BELESZÓL!

Anyám borogass, mennyit pénzt dobaltam én ebbe ■■ 4 arcade gépbe ■■ múltban! Személyes kedvencem nekem is ■■ Out Run volt, emlékszem, egyszer egy BNY-n ki volt téve egy automata, ingyen lehetett nyomni, én meg egy héten keresztül minden nap kimentem és délelőtti 10-től este 6-ig gyűrtem. Asszem a hét végére végig is játszottam az összes útvonalat... Ezt ■■ retro kollekciót ■■ 8.5 ellenére kizárólag fanatikusoknak ajánlom, mert mind a 4 játék iszonyú primitívnek tűnhet, ha valaki mondjuk a PS2-n nevelkedett...

## SPACE HARRIER

Ez a futurisztikus játék hasonló mindkét előzőhöz, a padló itt is olyan, mint ■■ Out Run



SEGA ARCADE GALLERY

THQ

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

szépség

szépség

szépség

szépség

szépség

szépség

8.5 pont



## SÜNDISZNO A FLIPPERASZTALON



Mint nagy flipperrajongó, mindig örülök, ha egy újabb flipper-szimulátorral hoz össze a sors. GBA-ra különösen sok ilyen játék jelenik meg, igaz az utóbbi hónapokban volt egy kis pauza, most azonban ismét beindult az ipar, és befutott a Sonic Team régóta várt flipperje, a Sonic Pinball Party. Ez egyébként már nem az első Sega által kiadott flipper a gépen, volt már korábban egy GBA exkluzív, a House of the Dead témán alapuló Pinball of the Dead, továbbá ott volt még a Sega Smash Pack című retro játégyűjtemény is, ami tartalmazta az 1993-ban MD-re íródott Sonic Spinballt.

A játék főmenüjében flipperekre nem jellemzően elég sok menüponttal találkozhatunk, az Arcade kiválasztásán keresztül kerülünk a hagyományosabb flipperjátékokba, kezdetben két asztal közül választhatunk, a Sonic és a Nights közül, de egy harmadik is elnyerhető, a Samba de Amigo. Az anyag egyébként nem igazán flipper-szimulátor, inkább olyan fantáziaflipper, amit valójában nem lehet megépíteni, és aminek a felületén rengeteg sprite mászkál, cikázik és animál. Ez utóbbit leszámítva a játék hagyományos felületéhez, fellele scrollozó asztalokon játszódik, vannak rámpák meg minden, igaz a flipperkarok a szokásosnál kisebbek, a golyó pedig nem úgy viselkedik, ahogy egy acélgolyónak kellene, nem veszélyes a dolog, de azért a fizika szimuláció nem az igazi.

A többi menüpont szerintem kevésbé érdekes, de bizonyára akadnak olyanok, akik ezeket is értékelik, és ezek tartalmasabbá is próbálják tenni a játékot. A Story módban is flipperezniünk kell, azonban itt kapunk egy nagyon gagyi történetet is (csak szöveggel kiírva, animációk nélkül), ami a Sonic Teamtől eléggé gáz, mely szerint a gonosz Dr. Eggman elrabolta az ártatlan apró állatokat, és Casinopolis-ban robotát akarja alakítani őket, csak egy nagy flipper-verseny megnyerésével akadályozhatjuk meg eme gaztett elkövetésében. Ez után sorban jönnek a flipperasztalok különféle feladatokkal, ezek teljesítésével kell előre haladnunk. A főmenüben a következő a Tutorial menüpont, ez nagyon szíjbarátságos, mint egy részletes kézikönyv, elmagyarázza a flipperek kezelését és az asztalok trükkjeit. Van egy Party menü is, ahol különféle egyszerűbb multiplayer játékokat játszhatunk egy kártyáról, ezt követi a Tiny Chao Garden, ami egy jobb-tajta (és további minijátékokat tartalmazó) Tamagotchi-szerűség, ez azonban már benne volt több korábbi GBA-s Sonic játékban is, így nem újdonság. A Casinopolis menüpont alatt ismét flipperezniünk kell, de a flipperasztalok egyszerűbbek, ugyanakkor kombinálva vannak szerencsejátékokkal, kezdetben csak a Roulette érhető el, de a Bingo és a Slots is elnyerhető. Végül van még egy Options menü, itt többek között meghallgathatjuk a játék zenéit, ami nagyon hasznos, hiszen a zenék kiválóak, és teljesen szabadon átkonfigurálhatjuk a gombokat is, ami szintén remek ötlet.



## KONZOL PINBALL PINNY

SEGA	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
játék	kiváló
grafika	jó
zene	jó
menü	kiváló
vezérlés	jó

1-4 játékos egy kártyával is  
link kábel, gc link kábel, mentés kártyára

✓ remek grafika, jó zenék  
× gyenge fizika, túl könnyű játékmélet

8 pont



Hulk neve eddig sem volt ismert hazánkban, ám most ez amerikai képregény is meg lett filmesítve, így természetesen azonnal megindult a felhajtás körülötte. Az iz- zöld óriás egyébként új keletű superhős, őt is (a Fenegyverekhez, a Pókemberhez és X-Men-hez hasonlóan) minden idők legnagyobb képregényírója, Stan Lee találta ki a legkreatívabb korszakában, valamikor 1961 és 1963 között. Nemrég a mester azt is elárulta, hogy Hulkot egyszerűen Mary Shelley Frankenstein-jéből és Robert Louis Stevenson Dr. Jekyll és Mr. Hyde-jából gyúrta össze. Az első képregényben még szürke volt, de a nyomdának gondjai voltak ezzel a színnel, ezért lett második füzetétől kezdve hős bőre jobban nyomtatható zöld. Magáról Hulk filmről sajnos még nem tudok nyilatkozni, ez a Konzol éppen a nyomdában lesz a film hazai premierjekor, mindenesetre az újabb képregényes filmek közül ennek van a legígéretesebb rendezője, Ang Lee pedig nem hinném, hogy rossz filmet hozott össze.

Ez a játék igazság szerint nem a Hulk című film, hanem eredeti The Incredible Hulk című képregény-sorozaton alapul, ellenben a PC-s, PS2-es, X-es és GC-s 3D játékokkal, amik a The Hulk cím alatt futnak, ettől függetlenül természetesen ez a GBA játék is a film sikerét próbálja meg meglovagolni.

A kártya elindítása után az int- roban jól sikerült rajzok segítségével megismerhetjük Hulk kez- letkezésének történetét. Ő eredetileg Dr. Bruce Banner névre hallgatott, egy vézna, szemüve- ges atomtudós volt az 50-es években, és éppen az új bom- báját akarta tesztelni, amikor egy civil is belépett a bomba hatósugarának területére. A da- rá természetesen szintén bero- hant a veszélyzónába, hogy ki- mentse a srácot, a bomba felrobbant, ő pedig igen jelentős gammasugárzást kapott, a követ- kező képen pedig már a földalatti katonai bun- ker mélyén ébred, és a sugárzás hatására át- alakul Hulkká, az elég buta, dühöngő zöld óriás- zá, aki ki akar törni a föld alól. Itt kapjuk meg az irányítást, célunk tehát kez- detben a bunker elhagyása, a katonák persze nem tudják, hogy Hulk azonos a doktossal, így mindent bevetnek ellene. A játék maga 45 fok- ban elforgatott izometrikus motort használ, így tell bolyonganunk egyszerűbb labirintusokban (a visszatérő bunker mellett később barlangok- ban és kanyonokban is, továbbá néhány nyit- tabb területen, mint a katonai bázis és a nagy- város), és a továbbjutáshoz szükséges kulcsfont-osságú objektumokat (kvázi kapcsolókat) is szét- kell vernünk. Természetesen az ellenfeleinket is aprítaniuk kell, és szinte minden tereptárgyat is



szétverhetünk, sőt rengeteg dolgot fel is emelhe- tünk (a ládától elkezdve a tankokig), és hozzá- vághatunk az ellenfeleinkhez. Érdekeség még, hogy az energiánk növekszik, ha vagyunk har- cban, továbbá van egy dühöngésszámunk is, akkor növekszik, ha törünk és zúzunk, és ezt további extra támadásokra tudjuk felhasználni.

Bár a játék grafikája jó, ugyanakkor a pályák nem túl fantáziadúsak, a pedig minősítet- telen szörnyűség. Összességében az anyag elég átlagos, én határozottan unalmasnak talál- tam, de valószínűleg a rontópól korszakban le- vő kissrácok ugyanakkor nagyon tudják élvezni az ilyen törést, zúzást és dühöngést, feltétele- zem, hogy a játék is nekik készült, őt tehát azért tehetnek vele egy próbát.

Credo



## THE INCREDIBLE HULK

VIVENDI UNIVERSAL GAMES	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
játék	jó
grafika	jó
zene	jó
menü	jó
vezérlés	jó

1-4 játékos egy kártyával is  
link kábel, gc link kábel, mentés kártyára

✓ szinte minden szétverhető, le-  
vezérlés jó  
× nagy mennyiségű fantáziatartalom

4 pont







Igazság szerint nem vagyok túlságosan a stratégiai játékok rajója, az ilyen stílusú anyagok közül csak kevés, egyszerűbb darab tudott lekötni, és azok sem mostanában jelentek meg, az Intelligent Systems 2001-ben piacra került Advance Wars című GBA játéka ugyanakkor nagyon bejött nekem is, így kíváncsian vártam a számos magazin által a világ legjobb GBA játékaiként kikiáltott anyag folytatását. Az Advance Wars 2 végül most futott be, és sajnos a vártnál messze kevesebb újítást tartalmaz, grafika, zene és játékmenet terén úgy 90 százalékban azonos elődjével, de a maradék 10 százalékkal meg azt is tudta überelni.

A sorozat első része egyébként nem a 2001-es Advance Wars volt, hanem az 1988-as Famicom Wars NES-en, azt követte az 1991-es GameBoy Wars GB-n és az 1997-es GameBoy Wars Turbo szintén GB-n, 1998-ban pedig a GBC-s GameBoy Wars 2, a SNES-es Super Famicom Wars és a szintén SNES-es Super Famicom Wars BS folytatta a sort.

Az Advance Wars 2, akárcsak elődei, egy körökre osztott stratégiai játék. Akinek ez a mostanság kevésbé divatos játéktípus nem mond semmit, az gondoljon

**Campaign:** Ez a tényleges történet alapú játék, érdemes ezzel kezdeni, már csak azért is, mert itt tanuljuk meg az irányítást és az elég kiterjedt szabályrendszert. Itt először csak új játékok kezdhetünk, de a küldetések között Nell, a mentorunk mindig felajánlja az állásmentést, sőt bármikor menthetünk a küldetések közben is, ha van már állásunk, akkor pedig innen tölthetjük azt be. Ha itt elkezdünk játszani, az Advance Wars bolygóinak térképére kerülünk, és először az Orange Star kontinensét kell megvédenünk és felszabadítanunk a hódító Black Hole csapatától. Kezdetben még csak egy-egy területet és egyben küldetést választhatunk, de idővel egyre több választási lehetőségünk lesz. Az

még, a ködöt, az időjárást, a kezdeti pénzünket, a célokat, a játék hosszát és egyebeket is.

**Design Room:** Itt egyrészt átszínezhajthatjuk az embereinket, másrészt saját pályákat is szerkeszthetünk, itt alapban mindig egy véletlenszerűen generált terep jelenik meg. A szerkesztő nagyon egyszerű és kézre álló, mind a terepet, mind az egységeket tetszés szerint pakolhatjuk fel, így 2, 3 és 4 játékosos pályákat is gyárthatunk. A szerkesztőnek azért vannak hiányosságai is, nagyon jó lenne, ha tudna undo-t és redo-t, azután egy új tereptárgyat (a nagy gyűjt) sem találtam meg itt, és ha minden igaz, kizárólag 30x20-as térképeket szerkeszthetünk, a méret sem állítható.

hova léphet, aztán, hogy a különböző helyeken mekkora a védettsége, és persze a különböző védettségű, különböző egységek ellen mekkora távolságból mennyi a sebzése, de még van sok egyéb tényező is. A dolog ráadásul bonyolódik a különböző gyárakkal, városokkal, heggyekkel és sok egyéb dologgal, a legtöbb tereptárgynak is rengeteg funkciója és érdekessége van, aztán vannak helyek, ahol az ellenfél elbújhat, van látást korlátozó köd, van adózás, meg minden, sőt mindenre hat még az időjárás is.

Ha az ember végigjátssza a gyakorlóküldetéseket, akkor nagyrészt kitanulja ezeket, de annyi szabály van, hogy még úgy is csak a felét lehet szerettem megjegyezni, rengeteg játék kell hozzá, hogy valakiben minden szabály rögzüljön, és csak utána lehet elkezdeni igazi stratégaként gondolkodni.

Bár viszonylag kevés tapasztalatot van az ilyen jellegű anyagok terén, szinte biztosra veszem, hogy ennyire jó, jól átgondolt, tökéletesen beölt tereptárgyakkal, egységekkel és szabályokkal rendelkező körökre osztott stratégiai játék nincs még egy, hiszen e mögött már 15 év tervezési tapasztalat áll. Minden GBA-s, aki még nem rendelkezik a játék előző részével, és valamennyire is vonzódik a stratégiai játékok iránt, szerezze be, nem fogja megbánni, ugyanakkor az első részt birtoklók azért gondolják meg a vásárlást, ugyanis a játék egyetlen hibája – abból következően, hogy már az előző rész is szinte elérte a tökéletességet – az, hogy nagyon

## ADÁZ CSATA FÖLDÖN, VÍZEN, LEVEGŐBEN

a sakkra, a Battle Isle-ra vagy a Laser Squadra, bizonyos tekintetben azok is hasonlóak ehhez, mindegyik komoly szellemi kihívás elé állítja a gémet. A játék kezdete rögtön az előző résznél lényegesen gazdagabb főmenüvel találjuk szemben magunkat, itt látszik

Orange Star kontinens felszabadítása a gyakorló küldetése sorozat, de már itt is kemény és komplex csatákat kell vívniuk végig, miközben Nell vagy valamelyik csapat

patársunk részletesen elmagyaráz nekünk mindent a legapróbb részletekig. Ha ezzel megvagyunk, akkor pedig jöhet a Blue Moon (az itteni leginkább orosz katonákra emlékeztetnek), a Yellow Comet (ez tradicionális és modern japán keverék) és a Green Earth kontinens (az itteni egyenruhája is elég orosz), végül pedig a gonoszok otthona, a Black Hole sziget (ez a csapat pedig náci és gót szerkőben feszít). A kampány módban összesen 34 küldetéssel találkozhatunk, de ha ezekkel végeztünk, akkor megnyílik a hard fokozat is új térképekkel.

**Versus:** Természetesen itt találjuk a multiplayer küldetéseket, összesen 137-et, de mindet lehet játszani szinglben is botok ellen. Ha belépünk ide, rengeteg térkép között válogathatunk, melyek az alábbi csoportokba vannak rendezve: a War Room-ban mindenféle küldetés, 2, 3 és 4 játékosos is; a Classic-ban és a Vs. Maps-ben hagyományos 2 játékosos térképeket találunk; a Pre-Deployed-ben szintén van mindenféle pálya, ezek jellemzője, hogy fix egységekkel indulunk, és nincsenek gyárak; a 3P Maps és a 4P Maps pedig természetesen 3 és 4 játékosra belőtt térképekkel tartalmaz. Ha kiválasztunk egy küldetést, a szereplőkön és az ellenfeleken kívül rengeteg dolgot beállíthatunk

**Link:** Ez azt hiszem nem szorul magyarázatra, ha multibán akarunk játszani, de akarjuk körbeadni a gépet (erre is van lehetőség), akkor itt kapcsolhatjuk össze a GBA-kat, van mód egy és több kártyás multiplayer játékra is, és itt cserélhetjük a szerkesztett térképeket is.

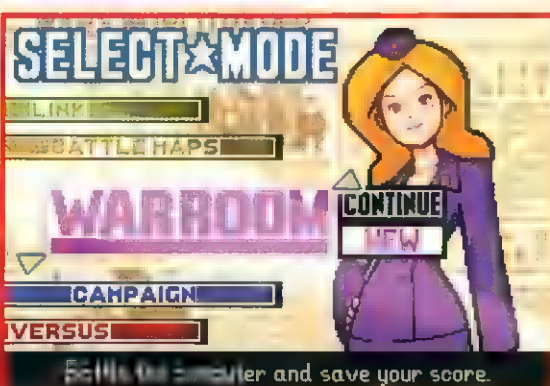
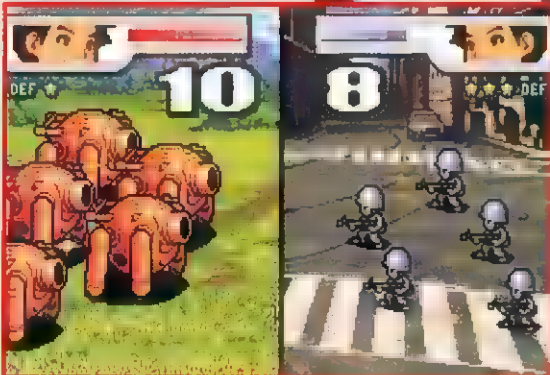
**Battle Maps:** Itt extrákat vásárolhatunk, plusz térképeket és néhány egyéb lehetőséget.

**War Room:** Ez igazából Versus menü War Room almenüjével azonos, csak itt kizárólag botok ellen lehet játszani fix időjárással és egyéb beállításokkal.

A játékot számos nagyon jól megtervezett, szimpatikus, animált jellegű karakterrel játszhatjuk, ezek csoportokba vannak osztva kontinensek szerint, az Orange Star bandával rögtön a játék elején megismerkedhetünk, ők Andy, Max és Sami, továbbá két segítőjük Nell és Hachi. A Blue Moon csapat Olafból, Gritből és Colinből áll, a Yellow Comet csapat Kanbei-ből, Sonja-ból és Sensei-ből, a Green Earth csapat Eagle-ből, Drake-ből és Jess-ből, a gonosz Black Hole csapat pedig Sturmből, Hawke-ből, Aderből, Flakból és Lash-ből. A karakterek egyébként nem csak díszítőelemek, mindegyik egy kicsit más irányba befolyásolja a játékmenet annyira komplex, hogy a részletezéséhez kábé 8 oldalra lenne szükség, így csak futólag emelek ki pár dolgot. Mint minden körökre osztott stratégiai játékban, itt is az a lényeg, hogy egymás után lépünk az egységeinkkel, majd ha befejeztünk a helyezkedés- és támadássorozatot, átadjuk az irányítást az ellenfélnek. Az egységeink száma elég nagy: van két fajta gyalogosunk, kilenc fajta páncélosunk, négy fajta légi egységünk és négy fajta vízi egységünk. Mind-egyikre rengeteg különféle szabály vonatkozik, hogy hol mennyit és egyáltalán

keves újítást találunk benne. Igazság szerint az Advance Wars 2 sokkal inkább tekinthető egyfajta küldetéslemeznek, mint folytatásnak (ez azonban nem von le az értékeiből), az előző rész tulajdonosai közül tehát csak a legnagyobb megszállottaknak ajánlom, azoknak, akik új történet, a tonnányi új küldetés, az egyetlen egy új egység, a pár új tereptárgy és a kevés szabálybeli változás miatt is hajlandók a pénztárcájukba nyúlni.

Credo



igazán, hogy mennyire tartalmas és kidolgozott a játék, lássuk menükön keresztül sorban a lehetőségeink széles skáláját:

### MARTIN BELESZÓL!

Sajnos az AW kimaradt az életemből, pedig az is egy olyan game, ami ideális hosszabb utazásokhoz, én meg a GBA-t szinte kizárólag akkor használom. Erről a második résznél minden egyes fórumon, ahol jártam, csak jót olvastam, minden tesztelő elismerően nyilatkozik róla, azonkívül bírom Credo ítéletképességében is. De ha mondjuk 10 pontot nem is ér, csak 9.5-öt, akkor sincs baj, nem?



### ADVANCE WARS 2:

### BLACK HOLE RISING

#### NINTENDO

#### MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCÉS

játék menü	kiavató
játék menü	kiavató
játék menü	kiavató
játék menü	kiavató
játék menü	kiavató

1-4 Játékos egy kártyával a link kábel, mentes kártya

✓ talán a legintézetesebb, legátgondoltabb gba játék a kevés az újítás

10 pont



(Bocs Radeon, de mielőtt belecsapnál, vedd  
 bom egy kedves olvasónk hirdetését. Martin)

Félve őrzött, remek állapotban lévő 576 Konzol újságaimat 15000 Ft ellenében – kizárólag egyben – átadnám annak a szintén számítógép-imádó egyénnek, akinek valamilyen oknál fogva ezek a számok kimaradtak ■ gyűjteményéből. Lapszámok: I. évfolyam 1. számától IV. évfolyam 12. számáig. Tel.: 06 30 251 6040

■ jó lsten nézze el nekem a mérhetetlen trehányaságomban elkövetett valamennyi vétkeket. Az elmúlt számban a névtelen levél szerzője Sigmapvírúv nevezetű kollégának, akítól ezúton is szeretnék elnézést kérni. Na, Sigma barátom, most már egye-  
■ ■ ■ utad a Csevegős becsületábrá és a veleíró halhatatlansága felé.

Szóval akkor csuevünk. Ismételtén szeretettel köszöntöm az arcokat a konzolos kerek asztal körül, ■■■ nyár felén. Mindazon fogadalmak ellenére, miszerint a következő kíváncsi embert szíjazem kapjátok, most én is nektek szíjazom a szezonális kérdést: hogy sikerültek ■ vizsgák, nédek? Remélem mindenki képes volt elszabadulni arra ■ 1-2 órára a konzolja mellől, amíg megszerezte az elégséges érdemjegyhez szükséges obligát tudásbázist. Ha nem, itt akkor is szeretettel látjuk, ■ rovat műsorvezetője - ez volnék én, vagy mi ■ szósz - 2003-ban is hű maradt legendás „nyárelcsésző” politikájához, és ismét hozta a papírműt, bár ezúttal a szokványos vírusos megbetegedés tornaszár MELLETT ■ bokaszalattépis szakágban is képviseltette magát. Hogy nem teheti, amit szeretne, és amit ilyenkor minden normális ember csinál - strand, mozgás, elmélet - már megszokta ■ elmúlt évek során, de a hat hetes mosatlan láb émyelítő illatállományá és a 33 fokban 33 centi vastagon beburkolt láb-szár idillje még számára is újszerű élmény. Sebei, legalább van mivel fenyegetőzni: a következő idióta levél szerzőjének postafordultával küldjük vissza a lábamról lekerülő gipszet, speciális aromamegőrző csomagolásban. Ha különösekképp gypóp megnyilvánulást sikerülne összehoznia, még a lejárt szavatosságú krinolinra hajazó lábszámarról is dobunk egy A0 méretű posztert.

Na de inkább veitjük figyelmünket ■ júliusban megjutalmazott (met bekerülni a Csevegőbe bizony jutalom!) karakterfolyam sok felé. Mivel az eddigiek során igen sok volt ■ elektronikus megnyilvánulás – email, fórum – ■ alkalommal javarészt „analóg” társainknak osztunk lapot – olyanoknak, akik „hagyományos” módon ragadtak tollat / ceruzát / zsírkretét, majd „hagyományos” lapra vetették gondolataikat. A billentyűzet-varázsló ideje persze nem jött le, továbbra is bátran tessék borogatni ■ e-maileket és fórumos megnyilvánulásokat, még ha most enyhé terror is van.

**Hogy meglegyen III alaphangulat,**  
nem levéllel, hanem egy a konzolos  
közéletből kiragadott, leheletfinom  
életképpel indítunk. Forrás: 576.hu.

Nekem az összes 576 Konzol ott van ■ monitor mellett és nincs olyan nap, hogy ne olvassék el valamilyen cikket. A barátom, akivel már 9 éve élek együtt, azt mondja, hogy a konzolmaníám miatt rosszabb vagyok, mint egy drogfüggő. Még jó, hogy külön kasszán vagyok, így minden pénzem játekra költöhetem. Na, megyek vissza játszani, amíg nem jön az asszony, úgyis szabadnapos vagyok. **(Ne hagyj annyiban ■ asszony-terrort!)**

**:-) Egyébként mrfoldi hozzászólását olvastátok. R)**

Hi Ötletlenhat! Egy 12 éves mire pazarolja a nyomtatásfeleket, ha nem arra, hogy levelet ír a legjobb magazinnak? **(Például nyomtat-  
hamál színezőket, vagy sémákat re-  
pülőgép hajtógázhoz. R)** Ez = legjobb magazin, hálá Martinnak, Csipi M Lee-nek, Veres Mikének és ... többieknek. Remélem be-  
kerül a listára a Csibbe, ha Radeon vezetni biztos.  
(Mert lesz benne neki való horror.) **(En veze-  
tem, bekerült. Mi kell még? R)** Először  
Martin! Kövsd a példáját! **(Ja, pl. ő is el-  
színezhné a bokáját. R)** Bárkodom mi-  
szinteni egy topistát = tesztelőkör. 1. Csipi M  
Lee és Veres Miki, 2. Mindenki (kivéve, akit név-  
szerint említek), Uccsó: Martin! **(En, ez na-  
von király beborolási! Ezentúl lehet-**

## UTAZÁSI AJÁNLATAINK



Szabolcs-Szatmár-Bereg, hármat fizet, egyet kap akciónk keretében kaland-hétvége az ország legkeletibb megyéjében.

Utazás távolsági busszal, garantált távolság, talán busz. Debrecentől garantált kisebbségi érzés.

Útközben a helyi kisebbségek által bemutatott középső ujj megtekintése. Igényeseknek külön Interszittyá vonat a Nyugatiról. Indulás menetrend szerint, érkezés rendszerint...

A vonaton fakultatív menetjegy- és váltókezelés igény szerint. Westend jelenetekkel tarkított vonatrablás ukrán nyelven, magyar tolmáccsal, szórványos ellenállással. Hivatalos személy elleni erőszak megtekintése.

Nyíregyházán a helyi taxisok által előadott szamurájbemutató, majd a versenyzők összeállítása. Hazatérés részben vagy egészben.

ne a magyar labdarúgó válogatottat is így rangsorolni: második **magyar csapat**, első mindenki, kivéve, akit **név szerint** említettünk. R) Van, akinek írok pár sort, szerzem, ha arra ők válaszolnának! Csipi M Lee-nek: Te vagy a legjobb, csak így tovább! Veres Mikine: Miért nem tesztelsz sokat? Napi 32 órát játszol valami hosszú RPG-vel? He? **(Miki a doktorátusán dolgozik, melyben a modern RPG-k és a konzolfanatizmus 12 évesekre gyakorolt érzelmi, fizikai és társadalmi hatásairól értekezik. Címe még nincs, de szerintem ha felveszed vele a kapcsolatot, "Árcsi világa" cím alatt kerül boltokba a kész kötet. R)** Dzonnak: Szerintem a FIFA 2002 World Cupban X-en az apró hibák poligonok voltak. A P(i)S(i)J2 pedig NEM fekete isten! Te \*\*\*\*\*  
\*\*\*\*\* P(iS i) imádó \*\*\*\*\*. **(Hú, kiskömám, hol hallottál mi ilyen szavakat?) R)** Radeonnak: Mario hátán NINCS permetezőgépek! Mit gondolsz a Phantomról? **(Hát ha az is olyan szépen rajtol, mint te, akkor biztos bukás lesz! R)** Liqidnek: Áprilisban ne írj semmit, úgyse hiszünk el! Főleg ne a Square-Enix-ről! Martinnak: tetszenek a magazin apró bakijai. Te vagy a kedvenc szerkesztőm, lásd később. Martin, éne kölcsön a Gyűrű Ur 2 film DVD-n! Ja, meg GameCube! **(Mivűtan ilyen szépen tisztára nyaltad, mert az egész 576 csopatot, magától értetődő, hogy ALAKDOKKA adjuk neked a teljes Gyűrűk Ur 2 trilógiát, aranyozott diszobdobban. GameCube-ot pedig maga Miyamoto készít hozni neked, csak még intézi, hogy közvetlen charter járattal utazhasson**

a házatokhoz. R) A magazin rajongója vagyok! („Gondoltuk mi azt...” Elvégre egy ilyen nyitányt csak egy megörögzött 576-imádó követhet el. R) Habár nincs meg től sok szám, de a barátom 576-jából mindig elolvastam a fontos részeket. Szerintem kicsit drága az újság. Bizonyára kitálatok, hogy N hívő vagyok (**En azt hittem Allah-hívő vagy és holnap ■ testedre erősített bombával törzs be a szeribe, de most megnyugtattál.** R) Nem azért, mert kéne egy GC, nem azért, mert van a testvéremnek egy GBC-je, nem azért, mert ha a barátommal vagyok sokat GC-zek, és nem azért, mert van egy legalább 6 éves MegaDrive 2-m. Hanem azért, mert én szívemből N-es vagyok. (Érzélgős szöveg, mi?) GC-m sojnos nincs. Szerintem sokkal kerül és a zsebpénzem is legora megy el. De remélem most, hogy vége az E3-nak, csökkenti az árát. (**Nem vágom az összefüggést!**) R) Szerintem szánalmas, hogy a PC-sek menők akarnak lenni mindeféle gagyi FPS-sel és béna stratégiai gamezokkal. Ezért vagyok konzolos. A P[is]C[i]ök-nél meg a P[is]i is, sőt a Phantom is jobb. Kérdés

horrorisztikus történet) A novella főszereplője Martini, de a többiek is szerepelnek benne. Mivel nem jártam a szerkesztőségben (egyelőre) a helyszínelrás költői, bocsánat írói szabadság. **(Te emberarc, ■ volt talán ■ eddigi legelvetemültebb levél, amit kaptam. Nagyon komoly szinten érik az a gipsz! Ha a Csevely végén marad hely, bepottyanom a novellát. Legközelebb is írl R)**

Údv néktek 576 Team, a lapotok király, nagyon megszerettem, ezért úgy döntöttem, ez nekem is kijár. Sokat segít a döntésben nekem, mert a játékprogram drága, mivel csak az eredetit veszem. Mivel a PS2-mbe chip nincs, ezért minden DVD egy kicsi. Minden tekintetben kicsi ■ kicsi drága, mert mint tudjuk, magas az ára. Jön a sok új konzol, mindegyik egyre jobb, az előzőkről a jó játék meg foggy. Düh vagyok kicsit ■ Capcom nevű cégre, mert a Resident sorozatnak PS2-én vége. Ez a sorozat, melyet annyira szeretek, úgyhogy amint lesz pénzem, egy GameCube-ot is veszek. (Talan Xbox-ot is, ha nyerek ■ látom, vagy ha új állást kapok egy főnöki posztban. Vagy a játékesztőit, mondjuk egy újságnál, melyiknél is? Ja, az 576 Konzolnál :-)) En szerintem mindhárom gép megleszi, mert jószágát az dönti el, aki a programot beteszi. Meghatározó az is, ki milyen játékot szeret, mert minden konzolra azonosan nem vehet. Főlöszleges tehát azon vitázni, hogy melyik a jobb és a másikat fikázni. Egy kéréssem lenne, tudom ez nagyon nagy, de remélem azért Martin életben hagy. Segítségnek nekem, két programot keresek, de nem másokban, mert mint írtam csak eredetit vehetek. A Resident Evil első majd második részét, aki megszerzi az megkapja a pénzét. Segítségeket előre is köszönöm, s ígérem többet a zárt osztályról meg nem szököm. De komolyan csinálnám szívesen ingyen, a játékesztéket nyomnám nektek rimben. Na jól van most már vége a dumának, eleget adtam így is a klaviatúrának. Elkészön töletek, ki szűlte e levelet, alulra leírom rövidbe nevemet: 32 Makorál. (Örülök, hogy írtál, 3D barátom, választam én is mindjárt rimbe vágom. Nagyon sokan bántják szegény jó Capcomot, csak mert „cserben hagyta” a Sony platformot. Csupán ■■■ az egyet jól gondolt át kérlek, mi mindent nyertek ezzel ■ GC-sek. Nem csak PS2 van a nagyvilágban, ■ hidd el nem bánd meg, ■■■ GC-t bántan! A Playstation 2 király kis masina, de sajnos jó páran nem látnak túl rajta. Pedig van élet a PS2 után, a Sony világánál színesebb is talán. Jöhetnek máskor is hasonló levelek, lehet példát venni, szintelen gyerekek! R)

Kedves 576 Konzol Team! Nagyon köszönöm (igaz más leveleiből), hogy segítettetek dönteni! Már október óta próbálom letenni a voksomat egy gép mellett. Szóval, tényleg hálás vagyok mindnyájatoknak. Főleg Bajtós pajtinak :-). Egyébként a PS2 mellett döntöttem. (Na, az nem vágom, hogy jön ■ Bajtó pajtihoz?! R) A decision a szóismelés hibája végett) pedig nem volt egyszerű, mert a barátai közösségeim többnyire PC-s ésők mindjárt nekik álltak: „Azt ■ sz?r? Mé? ezt a f?s? Vettél volna számítógépet!” (Te frigy, ha bemész a homokos-klubba, és előállsz azzal, hogy becsajoztál, ott is hasonlóan fognak reagálni. Mindenkinek ■ hozzáállásához kell érteni, s aszerint tekinteni a véleményét. Ha neki ■ jó, hát tegye azt. ■ fakirokat sem bántja senki, mikor szőget vernek a herezacskójukba. R) Én persze ki se látszottam ■ mentegetőzésből (Hiba volt. ■ melegek között ■ szégyellni, hogy nód van, csak mert ott és akkor többen vannak? R), de tudjátok mit? KIT érdekel a véleményük? Engem nem! Más: előfizet, de ezerré! De nem tudom hogyan bízhatnak meg bennetek, amikor még az év eleji előfizetés témát se rendeztük! (Hát figyu. Ha betelefonálsz, megmondod, hogy ■ és ■ vagy, az és amaz a címed és még nem kaptad meg ami jár, akkor ■ bájos hangú „ügyintéző” néni, akiről azt ■ tudom hogy hívják, de mindig készségesen megmondja, hogy



bent van-e Martin, szóval ő rögvést lecsékolkolja megkapad-e már a szerelést és negatív válasz esetén már izmitjuk is a postásokat. De amíg csak ide, a Csevegőbe írogatjátok meg, hogy mit kapatok meg, azzal túl sok mindent nem tudunk kezdeni. Tessék szépen telefonálni és adatbankárokat bántani ezekkel a dolgokkal. Na de menjünk tovább. ■) Én meg persze hülye fejlel aszondom: „Most biztos odaadjátok a limitált szériájú Primal demo-t!” (En nem voltam újságnál, amikor ez az egész zajlott, de igen sok pozitív, hálás visszajelzés érkezett. Egy nagyobb tábor esetén kivédhettem egy-két elkeveredést, de ezeket ahogy tudjuk, kövér bocsánatkérések közepette korrigáljuk. R) Martin, te csirkefogó! Megint hal vagy ilyenkor, amikor ezt nekéd kéne hallanod?! Na! Nyomás ki az ágyból, vár ■ levelem! Más: H...-nak (nem tudom elolvasni mi van itt, mert pötytyet nyúzót állapotban érkezett meg a levél. R) a levélhez visszatérve: ha tényleg bírod a V2-t, akkor nem kell mást tenned, mint hogy megvesz az újságát! Az újság címe: ... (Itt nem volt elszakadva a papíros, de sajnos „nem tudtam elolvasni” mi volt ideírva :- R) Huhh! Majdnem leírtam! (Huhh, majdnem el tudtam olvasni :) Ezt követően egy számomra ismeretlen újsággal lett összehasonlítva az 576, amiből értelemszerűen utóbbi került győztesen. Végül is közösi ■ elismerést, de azért Pamela Andersonnak ■ mondogatjuk, hogy „Te, figy, jobban nézel ki, mint ■ Magdi néni a Barátok Közt-ből!” R) Aprópó: Ti (mármint a szerkesztőség) hogy álltok a rockzenével? (Igen, igen, részletes beszámolót kérek mindenkitől!) (Hát a Martinnak vannak Ramones lemezei, gondolom akkor eszi ■ ilyesmit. ■ Bőjtös Gábor meg imádja ■ gót mérgeit, úgyhogy szerintem tőle sem áll távol a „szögesdrótból-van-a-gitárom” stílus. ■ többieket nem vágom. Velem mi van? Nem vagyok egy altermániás, de mióta itthon vagyok betegálmányban, úgy döntöttem szélesítem ■ zenei látókörömet és elkezdtem beszerezni zenéket ilyen tagoktól, hogy Saliva, Sum41, Marilyn Manson. Nem rossz. R) U: Kérdés: titeket nem zavar az Xbox joy kattogó hangja? (Veszélyes dolog olyan jojt venni, amire olvashatatlanságok akombák vannak írva. ■ gyári gép nem zajong. R) U2: Az újság nem felelődik vissza (csakis előre!) Közös a válaszokat, rendes vagy Radeon! (Egyenes út a Csevegőbe-kerülés felé! :- R) Steve, SzentIóric

Hirtelen kiürültek az utcák. Az emberek visítva rohantak az óvóhelyek felé, a szíriának hangja elviselhetetlen volt. A bennfentesek már hetek óta tudták, e pillanatban pedig mindenki számára nyilvánvalóvá vált: Bajnok közeledik!

Hello-hello, újra itt vagyok tévedésből jöttem ■ földre és lehet hogy itt maradok. Én vagyok az személyesen Bajnok az ultra brutál torokmet-sző, pofán fejező művész :) Vagyis csak voltam, ugyanis a múlt héten a csajommal sétáltam egy Plázában, és éppen egy lemezből előt haladtunk el amikor megláttam azt, amiól azóta teljesen megváltoztam, áttértem ■ buddhizmusra, és állatmenhelyet nyitítottam. Köszözt hallgatók, ő az én mesterem, mentorom és az ő határidés szerete árad belőlem a világ felé. Most pedig meditálunk testvéreim, MAMMMMMMM. Najó persze csak poénkodtam, utálom Köszözt, mindig is utáltam innen is üzenem neki: Gyűlöllek Köszö ha valami gáz van várlok az 576 fórumain. Na el kéne kezdeni ezt a levelet végre, ezért el is kezdem, sőt jöjjenek először a szokásos sémák: pusztuljon az összes \*\*\*\*\* (Úgy értes konkurens? R) Magyarországon, és a hazaszeretet mindörökké éljen, éljen, EUEN. A múlt havi témához nem tok' hozzászólni, nekem tök mindegy, hogy hány poligon van, nekem csak az számít hogy egy játék viszonylag szép legyen, jó zenéi legyenek és jó irányítás no meg játékmenet. A mai ÖSSZES 576 KONZOL

## EGYÜTT AZ ORSZÁGOS KÉK RÓKA ÚTVONALAIN



Indulás délelőtt tíz órakor a nyársapáti Borozóból, útvonal: Ló bár - Szimpátia Büfé - Laci és Juli Non-Stop Csemege - 423. sz. Italtolt (3 km - 12 feles)

Kövessd a répát!

játékról az a véleményem hogy mind dög unalom, inkább játszik ■ Prince Of Persiával mint ezekkel a maiakkal, hogyha szemét akarnék lenni azt mondanám a játékok halottak, csak a ■■ fejlesztő meg kiadó nem engedi hogy megnezzük a hullát, mert körbeállják, és hazudják hogy él és virul, csak az a gáz hogy a hullaszag egyre jobban érezhető. Persze nem akkor szemét lenni, ezért nem is mondtam semmit. Ja egyébként miután kiolvastam a múlt havi Konzolt megvettem a konkurenciát és átlapoztam rendesen, a DVD-t is megnéztem és arra a következtetésre jutottam hogy le vannak maradvá, és vegyék már észre hogy vesztek, mert kezdenek nevetéssé válni. (Nem vágom miről van szó :) R) Nem fogom fi-kázní őket, csak egy üzenetet továbbítani: C\*\*\*\*y ha azt akarod hogy újra tiszteljék a nevedet, és szeressenek, ne bohóckodj tovább, fogd meg ■ régi bandát, csapi hozzájuk pár új tehetséget, gyere vissza az anyaszívbe, azaz az 576-ba és folytasd a legendát, aminek a neve: 576 KByte. (Az Isten mentsem meg minket ettől a csapástól! Inkább ■ pestis, vagy a víz-zőnt! Martin) Annyit akartam még mondani, hogy ha rám hallgattok, csak a nagyon unalmas óráitokban veszitek elő a Konzolokat, mert tudjátok egészen varázslatos beütése van annak, mikor pár haverral szemeztek egy csapot bigével, majd meghívjátok őket a ti asztalotokhoz, és összehaverkodik velük majd jöhet a „többi”. Mindenkinék ajánlom, aki még ■■■ próbálta, meglátjátok ennél nincs jobb videójáték. Ja egyébként üzenem a volt barátnőmnek is, akit Eszternek hívnak, hogy ha vissza akar jönni, akkor még szabad vagyok - ki tudja meddig? Ugyhogy siess bébi! És végül, hogy hű maradjak a Radeon által rám akasztott, egyébként rendkívül megajztató címhez, úgy is fogok elbúcsúzni. Astala Vista, Baby. (Figyelem, ■ feljebb látható levelet enyhén illuminált állapotban írtam, és egyszer sem olvastam el, külön megkérlek Radeon bátyám, hogy NE jövésd ki az esetleges helyesírási hibákat, had lássák az emberek hogy senki ■■■ tökéletes.) U.I.: Olvastam egy régi számotok Csevegőjét, amiben azt olvastam, hogy egy csávó szerint, ha 15 x végigjártam az MGS-t, akkor lehetsz a NINJA-val és a játék egy teljesen más nézőpontot fog használni. Igen ám de azt ■■ tudta hogy ha 150 x viszed végig, akkor a játék villogva kiteszi fekete alapon fehér betűkkel az alábbi szöveget ■ világ összes nyelvén: „TE HÜLYE, HÁT MEG MINDIG NEM ELÉG” Erre elszáll a rendszer és soha többé ■■ tudod bekopcsolni a gépet. (A szokásos pszichoburkolat alatt van egy-két igazán meleg gondolat is, király, hogy így is tudsz gondolkodni! Azért ■■ elérzé-

kenyülni, továbbra is tessék örülnök maradni! :- R)

Halott Sinatra, szavam mint Viagra. Most leteszem a jojt, erőt veszek és verbális kulccsal taszítok le minden uralkodót, hogy végre átvegyem a szót. A ■■■ Mike, az illem kedvéért. Tejfogú támadásom lényege (aminek harapása mély), hogy ideje a sülyedt hajót ■ felszínre hozni, a felszíneskedést pedig ■ mélyre taposni! Miről is beszéltek? 576 Konzol: végső célját elérte, megmozgotta a kanálvízbe belefulladt konzoltársadalmat, valjuk be: ideje volt. 1re jobb levelek = lázadást szítanak, a frankó cikkek pedig összeesküvést alapítanak, telepátiás képességgel taszítanak le minden elcsépejt gondolatunkat arról, hogy már nem is a játékokért vesszük ■ lapot. Sorry, hogy levelem elől-ték nélküli súlytó erő, de talán így potencianövelő, hátha kapok választ kiégett lelkemben. Jók vagytok! (Azaz good morning, itt mindenki felébred egy ilyen mondat után.) Ha már a játékok zöme aghalál, de az íráskor egy utolsó orgazmusom talán, legalábbis számomra biztos. Olvastam a konkurens lapokat, Jesus, a plafont vakarom, amikor a sok 2 forintos barom titeket szid, hogy az 576 így, az 576 úgy: (de tudjátok) csak csipi a szemüket a hihetetlen múlt! (Ismertem: ■■ igazi bölcs csendben végzi munkáját, nem törődve a zúgolódókkal. R) Szóval ■ lényeg nem ■ fán terem, de egy mondatban ennyi: a konkurencia lapos, gagyik maradnak. Atomra robbantott Hiroshima, vagy felfelé áradhat ■ Niagara, esetleg a fejemet belöghatják egy guillotine-ba, véleményemet tartom, még ha a kinpadon is végzem szörnyű, borzalmas fájdalmak között. Más... 1xer volt, hol nem volt, de király volt. Főleg a C-64 korszakomban: egy új gáma = többszöri végigjátszás. R.I.P. Sajna ma már nem igaz, ahogy van egy új game, mindig azt kívánom: csak hosszú legyen. Ja, csak úgy általában már az 5. pályán megunom őket, vagy ha ugyanott, ugyanúgy, ugyanakkor üt le ugyanaz a manó, még 1x nem próbálom újra. Nem az én hibám, csak olaj kéne a játékgyártóknak! A Csevi kezd olyan lenni, mint régen, én már azt hittem, hogy a hamvai meg vannak koronázva, csak mondanék fog küszködni. De van még néhány szemszej, és árnyéklóvas, aki hozzá tud szólni 1-1 jól irányzott Thinggel, mely nem ■ csatamezőn landol (értsd: konzolok csatája, az enyém jobb, a tied csak poligon-áhitat), és értelmes 1veleget alkotó, a hozzáértés örök hatalma, mely mögött nem csak sztyeppmező áll, hanem hosszú évek rutinná vált sora. A cikkek is ászok, néhány tesztlőnek a feje fölött ott a glória, a cikkírás verhetetlen tudása. Folytassuk? A válasz 1 értelmű és feltüz-

del, ez nem más, mint 1 szárazföldi hadjárat vagy 1 éjszakai bevetés, a végelet ugyanaz: valami készül. Mo. konzoltársadalmam tűzben ég, gondolatok ezrei keltenek fakultációt, mely mindig a vonalzót elejére tér vissza: nem érdemes feladni. Csak várni kell, a fejünk fölött a wait felirat villog, de lesz még jó játék a piacon! Húzóms mondat volt, lehet megköveznek érte, vagy savas kenyérral dobálnak, de ha kell visszadobom, mert lehet még jó játékokat írni, csak hozzáértők kellene, nem pénzéhes hiénák, amfetamin totamin vagy véres kezű shagunok. 1 szónak is 100 a vége: folytassátok, ezt Attila a hun is megmondta, Osaka kifosztva, 576 Konzol örök hatalma maradjon hű olvasói lángban égett szemeiben, ha nincs is jó játék ■ piacon, nem okolunk, de a jó cikkekből hiány ne legyen, mert az a pusztulás első csí-ráját jelentené, ingoványos a talaj, repedt játékipar, de ■ lábunk még a föld felett van.... Mike (Vazz, vazz, vazz, ez egy góliát levél volt! Mike barátom, még ha picit fura is ■ megfogalmazás, ■■ első olyan dicséret, amely mögött nem csak üres szavakat, hanem valódi vállvetetést, valódi „szép volt srácok”-at, valódi dicséretet vélek felfedezni. Köszönöm szépen az egész 576 sereg nevében! R)

Hello 576-osok! Gondoltam írok nektek, így ■ nyár elején most, hogy végre végleg vége az egyetemnek és jön a nagybetűs ELET. (De nagyon jó nekeld! R) Előre közlöm, hogy semmi kérdés/kérdés nincs ebben a levélben, csak épp kedvem támadt írni nektek. (Szeretjük ■ ilyen leveleket, ■■ gáz. R) Szóval csak akkor olvassátok el, ha nagyon ráértet. Tudnotok kell, hogy még nem vagyok valami nagy konzolos, mert bizony fél évvel ezelőtől csak PC-s játékokkal játszottam, már ha eltekintünk a Commodore 64-en tett igen fiatalkori kis kirándulásaimtól. Kb. tíz évig minden igazán jó PC-s játékokat kipróbáltam, és ebben bizony nektek is nagy szerepetek van, mert a legjobbakat (Oni, Resident Evil 2, Heavy Metal FAKK 2, és persze Deus Ex) az EVM alcso kiadásából szereztem meg. Hagya legyen érte nekeld! Lehet, hogy sznobnak fogtok nézni, de van abban valami, hogy jobban a tied az, amit megvettél és nem elkezdte kódolni. Nem vagyok gazdag és nem álított, hogy még soha nem másoltam le egy játékot vagy CD-t sem, de ha tehetem inkább megveszem. De vissza a játékokhoz. Szóval egy éve lehetett, hogy rádöbbsentem, valahogy már nem tetszenek annyira a PC-s játékok, mint azelőtt. (Helyes. Mindig a sárga úton. R) Szépek voltak, de ■ volt már bennük annyi ötle, gyenge történet, túl komolyak és kevésbé szórakoztatók voltak. És akkor elkezdtem kacsingítani a konzolok felé. (...a sárga téglán. R) Hova forduljak hát eligazításért, ha nem az 576 Konzolhoz? Mivel nagy manga rajongó vagyok, PS2-t szerettem volna, de sajna hiába próbáltunk meg mindent aszonypajással, nem fért bele a büdzsébe. Szóval maradtak a régebbiek. N64 nem tetszett, ez tehát kilőve. Kölcsönkértem egy PS-t meg egy csomó játékot oztán nyomás. De a PS nagy csalódás lett, lehet, hogy én nem próbáltam ki rossz játékokat, de a Final Fantasy VIII kivételével nekem nem jött be. Már kezdtem kétségbe esni, de aztán megláttam két játékot! Shenmue és Resident Evil: Code Veronica. Na ezektől padlót fogtam, meg is vettem az első Dreamcastot ami utamba akadt (a Media Markban maradt még egy amit ■■ tudtak eladni én meg lecsaptam rá. 15 rugó volt, szóval igen jutányos áron vettem :) Annnyira belebolondultam a gépbe (Ak-kor itt kijelenthetjük, hogy meggyógyult! :- R), hogy megvettem a Konzol 28. számtól kezdve a 44-ig mindet. Szóval most régi konzolokom élek, az eladók meg hülyének néznek. (Na, ez ismerős. R) Nagy kar ezért ■ DC-ért, de hát a SEGA elég rossz lapokkal indult, nem szabad csodálkozni. (Az ■ szerény 100 cimes kínálat éleled végéig elég. R) Csak ne lenne ilyen nehéz ERE-DET GD-ke szerezni hozzá. Pech. (Ebay.co.uk-n ha rendelsz, egyszerűen legalább 5-10 darabot, SZEMETÁR-■■■ adják! R) Aprópó, tudjátok, hogy a netről le lehet tölteni a Half Life-ot DC-re? Ezt tetejébe nem is érzem lopásnak, a Sierra baja, ha nem dob piacra egy kész játékot. (Sok-■■■ láttunk olyat, hogy ■■ 99%-ban

## A BKV AJÁNLATAI:

■ Budapest csúcsformában, Bosnyák tér – Bornemissza tér 7-es busszal, szállás a buszon 2 nap, 2 éjszaka – 105 forint

■ Gyalog a négyes metró útvonalan – egyelőre ingyen!

■ Túléltútúra a 6-os villamoson – Rákóczi tér – Mester utca csúcsforgalomban, 105 forint



kész játékot visszavontak, majd rejtélyes körülmények között mégis úgy elterjedt a cucc, mint a pestis. Allíto-lag sok esetben maga a fejlesztőcsapat löki fel az első példányt a netre. Bár, ha belegondolsz, nem is biztos, hogy hibáztathatók ebben. Te mit szólnál, ha közölnék, hogy az elmúlt két évben végzett munkád sajnos nem felel meg a piac követelményeinek, ezért csak egy emlék marad a kiadó polcán? R) Mostanában sokat hallok arról, hogyan szídják egymást a PC-s meg a konzolos tábor. Hát szerintem mindkét oldal igen rosszul áll hozzá a kérdéshez. Én nagyon szerettem a PC-t, ma is találok egy-két gyöngyszemet rá, de a PC-s játékok borzasztó időigényesek és sajnos mostanában egyre lagymatagabbak is. Hát milyen játék az, ami úgy hosszú, hogy csak nyújtják, mint a rétes-tésztát. Akkor már inkább a Crazy Taxi. De az Unreal Tournamentet csak PC-n. Aki pedig konzolos játékokat tartalmatlannak gondolja, az még nem látott konzolt bekapcsolva, mert én kapásból tudnék csak a DC-re 10 olyan játékot, amit bűn lett volna kihagyni. (Én tudnék úgy 40-et... R) Aki pedig az újságot illeti: egyre jobb! SZ2, nekem az a szívetekhez (vagy inkább az Xbox-ot utáltjátok), de hát ■ M\*\*\*\*\* (vagy hogyan hívják most) (Nem tudom. R) meg Xbox fanlap, szóval, ehhez jogotok van. (Azért ez nem igazán így van. Nálunk érezhetően megvan minden gépnek ■ maga megszállottja. R) A „Martin közbeszól” király ötlet volt, ez hiányzott a régi számokból. Ami viszont feltűnt, hogy egyre kevésbé vagytok ársziszvelek, sőt már-már toleránsok vagytok. Hát hol marad a „te-ehhez-nem-érthetsz-mert-egy-kis-pöcs-vagy” duma? Öregszünk, öregszünk? (Ne is mondd, Martin jól szájbja is tepert ■ múltkor, hogy verjek már oda a Cseviceb ■ népeknek, mer’ a végén még elpuhultok. :-) R) Na ennyi voltam mára, úgy se olvastatok el, vagy ha mégis, akkor biztos megkapom, hogy mi a fenét írok ennyi zöldséget. Szóval zárom is soraim, ölelek csókolok mindenkit és maradjon tiszteltelt: Tom-medve (Gyerekek, gyerekek, vissza ■ pesszimizmussal! Holnapról a „nem fázasztlak titeket”, „ügyse olvassátok el”, „ha esetleg elolvassátok” kifejezéseket tartalmazó levelek csuklóból mennek a „nem kerül Cseviceb” mappába. ■ MINDEN levelet elolvassunk, és amennyire csak lehet, válaszolunk is! A Csevegő értétek van, okosok R)

Üdv Konzol brigád! Ez a levél már régóta fogalmazódik ■ fejemben és csak azért írom, hogy eggyel több véleményt olvashassatok az újsággal kapcsolatban. Akkor vágnunk bele. Az elmúlt néhány napban átválogattam az elmúlt 7-8 szám Csevegőjét, és döbbenet van! Le a következtetést, hogy milyen nehéz is a munkátok. Ennyi bárgyú kérdést feltenni már szinte bűn. Bár a kedvencem mintha eltűnt volna, amely így szól: MILYEN GÉPET VEGYEK? Ezeket csak rohánni lehet, mert ha az ember vesz egy konzolt, ami még használtan is legalább 40 ronyg (kivéve a GC meg a régebbi vasok) és nem tud dönteni, inkább ne is legyen. Egy épeszű ember szerintem el tudja dönteni, hogy mit akar, de ha nem akkor meg körbenéz konzolfronton és dönt. Igaz, könnyen beszélnek, mert nincs konzolom, de hamarosan megadták (remélem) a PC-m mellé egy GC. Tegyük fel, hogy konzolt akarok venni, miket veszek figyelembe? Játék felhozatal, exkluzív anyagokat, mik érdekelnek és mik érdekelnek a legjobban. Nem érdekel, hogy ki adta ki és az se, hogy más mit szól hozzá. Elég elfoglalt emberek vannak ma Magyarországon, akik bele vannak buzuva ■ gépekbe. Émlékszem néhány régebbi Csevicebe beírt néhány okostojás, hogy az Xdobox nem konzol, hanem PC (jól le is hurrogatták jogosan). Én bokszon csak a DOA 3-mal játszottam, de szerintem simán veri még most is bármelyik bunyós anyagot, olyan hangulata van és direkt nem írtam grafikát, mert nem az az első a számomra. Hiába néz ki bivalyul egy játék, ha nem köt le fél órára sem. Ezt most tapasztalom meg igazán, mert ezzerrel nyomom ■ emulátorokat és sokszor a NES-es anyagok jobban lekötnek, mint

a mai bump-mappingelt csodák... A másik érdekes emberke meg kiemezte a gép sikerességét, a konzol nagyságából kifolyólag. Kihozta hogy a PS2 ideális nagyságú, ezért az lesz a legsikeresebb. Gratulálok barátom, ilyen poc-poc logikával egyetemre kellene jelentkezned. Ide tartozik még egy dolog, ami b'sza a csőrömet. A régi, jó játékok iránt való TISZTELET. Utálom amikor leszálják a kedvenc játékaikat, mert azok „elavultak”. Én még néha ma is élvezem a DOOM 2-t hogy kicsit megszároljak, és amikor összejevök a haverokkal multizni, leginkább Duke Nukem 3D-zünk (mond ez valami valakinek?). (Többet, mind hinnéd? R) A hangulat akkor hág ■ tetőfokára, amikor úgy döntünk, hogy csapatban játszunk, és 5 perc múlva elfelejtődnek a csapatársak, néhány frag miatt. De ha igazán retro élményre vágyom elindítom a Galaga-t 1981-ből. Ez ■ játék egyidős velem, de még ma is megborzongok azoktól a jellegzetes hangoktól. Első játékélményem is hozzá fűződik, mert 1989-ben hoztak egy játékgepet községeink legforgalmasabb sörözőjébe, 10ft-os érmével működött (nem ■ söröző) és nekünk a határáltal élményt jelentette. Szép idők voltak azok, ma beme-gyek egy játékerembe és szomorúan látom, hogy legalább 100 pénzt kell leszurkolni egy menetért, ami egy kezdőnek úgy 2-3 perc játé-kélményt jelent. (Én inkább polygon-görgetegnek nevezném, mintsem játé-kélménynek. R) Lépjünk tovább. A szintén gond a mai konzol tulajokkal (tisztelet a kivétel-nek), hogy igénytelenek. Értem ez alatt a játékokat. Ha egy progira rá van írva egy meő

névében. Minden oldal egy egyedi design-t akar. Nem úgy, mint a fehér alapon néhány színes matematikai alakzat újság. Aprólékos, és hiába egyediek az oldalak, teljesen egységesek. A cikkírókkal minden oké, van stílusuk és ■ a lénység (meg a helyesírás). Valahogy meg kellene oldani, hogy egy 8 pontos játék ne fél oldalt kapjon, hanem egy egészet, a 4 pontos meg csak egy felet (na ezt jól megírtam). Elhi-szem, hogy egy játékot nehéz megítélni teszt előtt, hogy ■ jó vagy rossz, de erre figyelhet-nének. Na meg a hülyékből csak keveset rakja-tok be ■ Csevegőbe (Megállás nélkül ja-vul ■ jó levél / ■■■■■ levél arány. R), esetleg egyszer összeválogatnátok a leggá-zosabb leveleket. A Retro rovatra szükség van, mert jó tudni a mai fiatalokkal, hogy honnan indultak a mai játékok. Hiába van havonta 2-3 verekedős anyag, a grafikon kívül más ritkán adja el, jó ha évente kijön egy olyan alkotás, amit még évekkel később is megismerünk. Le-het hogy levelem kicsit negatív hangvételű, de remélem hogy egy-két ember elgondolkozik a dolgokon, bár ebben kicsit sem hiszek. Srácok, de dobáljátok egymást sárral, inkább jöjjetek össze néha és tartsatok egy PS2 vagy XBOX es-tet és nézzétek meg, hogy mik vannak a másik gépre. Lehet hogy ■ véleményetek meg fog változni! Ennyit mára, amennyiben bekerül a levelem ■ Csevegőbe, írjátok a végére az e-ma-il címeteket is. További jó munkát kívánok, jó nyarat, sok csajt és még több pénzt. Rudy (rudymester@freemail.hu)

Szevasz Martin és 576 Konzol team! Csap-

Na nézzük mi fán terem a hardcore gameri!

Kedves 576 Konzol Team! Meg nem küldtem Nektek levelet, de most kezem alá rántottam a klaviatúrát és elkezdtem gépelni. Úgy gondolom, legalábbis remélem hogy sokaknak tetszik majd amit írok. Visszagondolva a régi idők fel-élingjére, a drága kis NINTENDO-mra mellyel nálunkra az első játékszám, nagyon jó és kel-lemes dolog! Néha a csapatársammal apró nosztalgia partykat rendezünk és a régi, de örökzöld játékokkal nyomulunk! Életem egyik legnagyobb öröme volt a 97-es karácsony mi-kor szüleim átnyújtották ■ „szürke ördögöt”, az öreg PS1-et. Ez a kis masina átrepített ■ 2D-s világból a 3D-sbe és ez az érzés valami fan-tasztikus volt. Jó visszaemlékezni az első pilla-natokra az első játékokra, a játékeszerekre, ■ ki-pörgetett anyagokra és arra, amikor először mutattam ■ barátainknak a csodámasinát. Imádtam a szebbnél szebb játékokat és az igé-nyes felhozatalt. Szüleimet az ártéletbe kerget-ve és pénzüket csapalva rohantam a pécseba (ők máshová küldték, de hát ez volt a hobbim) és más konzolbarlangokba játékokat venni, cse-relni. Előttém van a barátok szemében látott csillogás ■ „hadd próbáljam már ki” érzés és az együtt előlított, átvesszekedelt :) szép napok, órák, percek. Hamar elszálltak az évek, megjé-llelem az élet összes finom gyümölcsének ízét és elérkeztünk 2002 Karácsonyához, amikor megkaptam ■ „fekete ördögöt” ■ NAGY test-vért. Foglam a kezembem és olyan boldogság fogott el hogy nem tudtam mit csináljak vele! Beköszöm, nézegetsem? Hát bekötöttem és át-adtam magam ■ PS2 nyújtotta újdonságoknak, grafikonak, stb... Csodás érzés volt de hamarosan elmúlt és beköltözött az „ez is van, hű de jó” érzés. Visszagondoltam a régi szép időkre a chipmentes, cserélgetős feelinges titi kor-szakra és arra jutottam, hogy ez így már nem az igazi. Eredetiben azt veszem már csak meg, amit imádkok és nem tudok lelenni. Elvesztették ■ értékeiket ezek a dolgok is úgy mint ebben a rohanó elgépiesedett világban szinte minden. Manapság (beleértve magamat is - sajnos) ki akar 8-17 ezer forintokért CD-ket venni? Ez az egyetlen bajom ezzel az egésszel, hogy nincs meg ■ fűz egy-egy új játék betételénél, megvá-sárlásánál. Na most egy kicsit más téma... Mindig elolvasom a Csevegőt és egy-két fazon viselkedése taszít. Én ezt a konzolháborút egyenesen baromságnak és primitívségnek tar-tom. (Tessék előjönni a barlangból, urami! Nem, nincs nálunk fegyver! Igen, valóban vége a háborúnak! R) Szerintem ennek kialakulásának az oka az irigység. Irigyek arra, ami a másik tábornak van. Teljesen lényegtelen dolog ez és őszintén kérdelem tőletek, hogy ilyen vagdalkozó levele-ket miért raktok be ■ régen nagy hagyomá-nyokkal rendelkező Csevegőbe?! (Mert azt a levelet is egy magyar konzolos írta a magyar konzolos közösségnek. R) Ir-kálja magának ■ \*\*\*\*kalap, hogy az Xbox nem konzol - hát kérem én, akkor micsoda? (Pénzgenerátornak tervezett, pénz-nyelőként megvalósult üzleti fogás. Tehát: konzol :-) R) És azt tartom és ezt ki-melem, hogy ami másnak fájdalmat nem okoz és legalább egy embernek örömet, akkor azt ■ valamit (legyen ■ bármí) érdemes meg-csinálni és életben tartani. Én remélem min-denki átgondolja és a buzgómócsingok föl-hagynak ■ efféle versengéssel. Kinek erre van pénze, kinek arra. Miért kell bántani azt, aki-nek kevesebb jutott? Nekem mindig amim volt, azzal voltam boldog akármennyire is többet és jobbat akartam. Én csak a hobby-gamerek kö-zé sorolhatom magam. (A leveled alapján látatlanban is a kemény magba so-rozolnák. R) És itt vagyok Ti, hamisítatlanul egyre komolyabb és jobb minőségben, min-dent megérvé azért, hogy a konzolos gamez-szcéna a jó irányba haladjon. Sokat változa-tok, szinte mindig csak előnyötlökre és mindig olvasóbarát színes és szép volt a lapotok. Aki azt kérdi, hogy hogy lehet hozzátok bekerülni, annak szerintem annyi a válasz, hogy a konzol-os mérhetetlen szeretetével, a játékok imá-datával és megfelelő szakmai hozzáértéssel. (Azért ennyire nem drámai a helyzeti :-) R) Külsőleg úgy látom - aminek örülök na-gyon -, hogy nem vagytok sz\*\*os multinacio-nális cégek által korlátozt közé szoríva és ami-nek meg kifejezetten örülök, hogy egy csendes,

## A TAMIL-TOURS AJÁNLATA



IFA-val a Föld körül!

Kaland, játék, kockázat.  
A túlélők kitoloncolása  
harmadik országokba.

cím, már be is szerzik és verik a nyálukat, hogy ők milyen híres anyaggal nyomulnak. Aki igazán szeret játszani, az megszári hogy mivel játszik, és nem utolsósorban évente vesz néhány eredeti DVD-t is. Tapasztalataiból tudom, hogy egy prógi baromi drága, de inkább meg-veszek egy igazán jó prógit classic kiadásban, minthogy három szemetelt megírok magam-nak. Ebből kifolyólag csodálkozom néhány „filmrajongón” aki megveszi 80-100 ronygért a komplett házimozi rendszert, utána meg ne-ről leszedi a filmeket videoCD formátumban és büszkén mutogatja a filmgyűjteményét, ami te-le van Philips és TDK felírtat korongokkal. Bár ez az igénytelenség nem csak ezen a fronton van jelen, ide tartozik mondjuk a TV, rádió, vagy a mozi is (bár a Matrix 2 igazán király volt). (Szerintem ■ Mátrix a bázikus si-ker 80%-ban a tömegpszichózisnak köszönheti. R) Bár a mai világban már lassan ■ van igény. A valóságokk ■ szitárlai pillanatok alatt TV-s személyiségek lettek (A piaci igények, hiába... R), másnak meg éveket kell gönyyedni az egyetemeken, hogy vi-gye valamire az életben. Ha valaki nem nyál jó helyen, nehezen szerez jó munkát. Most vissza-alvasva eléggé elkanyarodtam a témától, de a Csevegőbe ilyen stílusú levelek is bekerülhetné-nek, akár több is. (Mint láthatod, mióta én szelektálok, leginkább az ilyen le-velek kerülnek be. De úgy látom ez nem csak nekem tetszik, mert már most 3x olyan jó szellemi termékek (!) jöttek, mint 3 hónapja. Egyre több jó arc ragad tollat / billentyűzetet, mert úgy gondolja, hogy ehhez érde-■ hozzászólnia. Nagyon örülök ennek. R) Felüldes Tyler Durden gondolatait olvasni, hasonló gondolkodású ember mint én. Így a végén, az újságról is szólnék néhány szót, ami különösen igényes, nemcsak ■ maga

junk máris a lecsóba. Én azt hallottam, hogy az Xbox-ot monitorra is lehet kötni. Ha ez igaz, akkor légy szíves írd már le, hogy hol lehet egy ilyen kábelt beszerezni. Kérlek, hogy rakj be a Csevice, mert szerintem sokan akarnak élni ezzel a lehetőséggel. (Conker) Bp. (Az Xbox-nak nincs kifejezett VGA-támogatá-sa. Viszont számomra érthetetlen mó-don a DC óta mindenkinek az ■ má-niája, hogy monitorra kösse a gépét. Ezt sok 3rd party gyártó felismerte és csináltak kompozit-VGA átalakító do-bozkat, amivel csupán két probléma van: egyrészt drága, másrészt a TV-n kb. 100x jobban néznek ki ■ játé-kok! ■ TV ugyanis szétmossa ■ pixe-leket, míg az éles monitorképen min-den egyes él darabos, minden egyes képpont külön kivehető. Így aztán minden egyes el nem simított „egy-nes”, minden egyes hiba tisztán kive-hető. ■■ gondolsz, miért növelik a csillagos égbé ■ PC-s játékok felbontás-át?? Ma már az 1280x1024 divik, ■ a 640x480-as konzolos felbontás 4.2x-esel! Az éles grafika korántsem olyan jó dolog, mint ■ emberek hi-szik. ■■ ha PC-n játszom, még akkor is átdobom a jelet a TV-re, mert sok-sok jobban néz ki a műsor! Ha mégis ragaszkodsz hozzá, nagyobb konzol-os boltokban lehet kapni szerintem 8-10 guriga környékén. Viszont van az Xbox-ban HDTV támogatás, ami-vel igencsak korrekt felbontásokat lehet elérni (1920x1080-ig) és ott már valóban sokat javul ■ kép, bár ennek igen-igen korlátozott a támo-gatottsága szoftveresről és HDTV sem szaladgál minden utcasarkon. R)



szolid újság vagytok humorral, nem pedig egy megasz\*r, DVD-vel, óvszerrel, chip készlettel meg megmással. Ennyit akartam röviden... Talán egyszer, ha tetszik Nektek, meglesz folytatása **(Jöhét! R)** Üdv:P.R.O.D.

Sziasztok konzolások! Nagyon jó ötletnek tartom, hogy feldobtok egy témát a Csevegőben amire várjátok a konzolos emberek hozzájárulását. Így legalább nem olyan unalmas lett a Csevegő mint amilyen volt az utóbbi időben. Szeretnék én is egy témát javasolni nektek (ha lehet). **(Lehet! És nem csak neked, mindenkitől szívesen várok ötleteket! R)**. Azért gondoltam, hogy ezt a témát kellene át gondolni a konzolosoknak, mert szerintem már nagyon nem ugyan az a KONZOL szó jelentése mint régebben. Ne is menjünk messzire! 1996-ot írunk, mikor megvettem az első konzolomat. Nézegettem az 576 KBYTE című újságot (akkor még csak KBYTE volt), hogy melyik KONZOL érdemes venni. A vásárlás napja előtti éjszakán már nem bírtam aludni, mert annyira vártam az új jövevényt. Megvásárlás utáni hat hónapban csak a demo CD-vel és Tekken 2-vel game-eltem (memóriakártya nélkül) **(Ez de ismerős :-)** **R** és nem untam meg, mert nem lehetett megunni! Annyira jó volt... Minden péntek és szombat Tekken 2 party volt. Ezt mindenki tudta és ezekre a napokra a haverok közül soha senki sem tervezett semmi mást. Csak egy dolog lebegett pénteken a suliba a haverok és az én szemem előtt: ez a Tekken 2 volt. Ezt csak azért írtam le, mert ehhez kapcsolódik a javaslatom (és, hogy untasalak titeket :-). Szóval ha ti is úgy gondoltátok, akkor a következő Csevegő témája lehetne: **"Mit jelent nektek a konzolokat?" (Már ki-gondoltam valami mást, mint láthatod, hasonlót a tiédhez. Ha bejön a népeknek a „mesélés” körkörös, visszatérünk a kérdésekre! R)** Köszönöm, hogy elolvastátok a leveletem és bocs az időrablásért! Garcsik Ferenc Nagyfüged

## Na lássuk mit gondoltok erről a hardware-fejlődés dologról!

Radeon által, a Csevegő hasábjain felvetett kérdésre válaszolva (jő-e nekünk az újabb és erősebb hardverek meg procik?). Ha konzolos vonatkozásban nézzük a dologt, akkor én azt mondom aba jó natúr! Elég nehezen tudnám elképzelni, hogy majd minden egyes gasa PS1-es grafika-fusson még ma is. **(Nyugodj meg, azzal futnak, max. a felbontást dobták meg egy picit. R)** Bár belegondolva uccsó mondatomba, manapság is úgy érzem a PS1 színvonalát gámkát a NEXTGEN gépekre. Némely játék olyan okádék, már nemcsak grafika-lát értem, hanem úgy anblak, hogy kapásból elitéltem a (k)észítő bácsikat, néniket vagy 10-20 évre, hogy a kedvük is elmerjen az ilyen szemetek piacra dobálásától. Most nézem, hogy igen-csak elkanyarodtam a témától :-). Szóval nem rossz, ha a technika fejlődésével kijönnek valami erősebb produktummal, mert ezt egy bizonyos idő után úgy is igényli a nép. Ha másért nem is, de legalább verhesse a mellét, hogy neki ilyen meg olyan izmos gépe van. Csak hát jobban odafigyelhetnének, hogy mit adnak ki a kezükből, miért, és a várható élettartamra is. Mert ne azért adja ki az egyik cég a mit félsz konzolgépet, mert a másik már mit tudom én mióta van a piacon és már ennyit meg ennyit eladtak belőle, vagy hogy megelőzze a konkurenciát! Én már csak tudom miről beszéllek, mert annak idején szinte rögtön vettem egy PS2-t, mikor kijött (majd 1 évig spóroltam rá) és 2 nap múlva megdöglött. Na lényeg a lényeg még 3db géppel jártam így. Tehát én azt mondom, kell a jobb, az erősebb gép de nem minden áron! Ja és az nem minden, ha valami bivaly sok poligont mozgat, vagy részletesebb felbontást szolgáltat. Ez mind lősz\*rt se ár, ha nincs olyan fejlesztő aki kihasználja a cuccot. Akkor az egész csak egy csústechnikai szemétdomb. Most már nem fárszok tovább senkit sem, úgyis lejárt a munkaidőm is. A holnap viszont látásra, jóccakát mindenkinek! :) UV

Hi Radeon! A feldobott témával kapcsolatos véleményem következik, melyen már sokat gondolkoztam. Szerintem két lehetséges variáció van. Az egyik, és sokaknak szimpatikus, hogy a következő konzolgeneráció lehetne az

**576 KONZOL**

## LAST MINUTE - A NO RETURN TRAVEL AJÁNLATA

■ Afganisztán – Barlang Hotel Tora Bora – **45.000,- Ft.**

■ Izrael – Gyertyafényes Ciszjordánia – **35.000,- Ft.**

(Fakultatív programok Ramallah die night)

■ Peru fényes ösvényein – **98.000 Ft.**

■ Fülöp-szigetek – Túszcseré gazdag német turistákra – **Csak a repülőjegyet kell kifizetni!**

■ Észak-Írország – Utóhúsvét Belfastban – Protestánsoknak **150.000,- Ft, katolikusoknak 180.000,- Ft.**

UTOLSÓ – nem azért, mert kihalnak a gépek, hanem mert olyan teljesítménynövekedés fog várhatóan bekövetkezni, hogy azok a fejlesztők, akik még a jelenlegi konzolok grafikai képességeit sem használják ki igazán, ezeket sem fogják egy jó darabig. Nyilván mindenki elgondolkozott már azon, hogy vajon mikor lesz valaminek a grafika tökéletes. Jó pár játék van, melyeknek egyes eleme nem is lehetne szebb (Gran Turismo 3, Resident Evil RE-Make, SoulCalibur 2), és ha ezeket az elemeket összeillesztjük, máris megvan a létező leg-szebb játék. **(Ezzel azért vitába száll-nék. Nem merném ugyanis azt állítani, hogy a GT3-nak szebb a képi világa, mint a Wind Wakernek, vagy a Jet Set Radio-nak. Nem biztos ám, hogy fotorealistikus megvalósítás = a legszebb megvalósítás. R)** És innen! Fejlődést csak a felbontás növelésével lehet elérni, ami a TV képernyője miatt konzolok esetében elég nehéz dolog lenne... Csupán az a kérdés, hogy vajon ki fogja ezt elkészíteni...mert ha valakinek sikerül, akkor a grafikai motor olyan sikeres lesz, mint most a RenderWare... Persze a grafika nem a fő szempont egy játék esetében, de elég fontos tényező az emberek nagy többségénél. A másik variáció? A konzolok is belekerülnek abba a bizonyos „mókuskerékbe”, amibe a PC is leledzik. Érezhetők, hogy az újabb konzolok élettartama egyre csökken. Vegyük példának a SNES-t, 6-7 évig bírta. **(Hol?? Még ha az amerikai debütést nézzük, akkor sem mondánám, hogy 1998-ig ment a gép... R)** Vagy a PS-t. **(Tényleg csodálatra méltó, mióta él ez a masina, de a mai játékokból már túl sok a szemét. Ilyen áron kérdéses, hogy megéri-e. R)** De itt van a GC, és az Xbox, melyeket 2002 tavaszán jelentettek meg Európában, és már tervbe van véve az új konzol mind a Microsoftnál, mind a Nintendo-nál... **(Hohó, az semmit nem jelent! Aki nem tervez holnapra az még ma megfullad. R)** Arról sem szabad megfeledkezni, hogy egy részletes grafikai játék elkészítése több időbe telik, és nagyobb tárolókapacitást is igényel. **(Én is ezt papolom, hogyha kihoznak egy brutális teljesítményű gépet (PS3), akkor vagy nem fogja senki kihasználni, vagy 8 év lesz, mire irnak rá egy grafikai motort... R)** Nagyjából ez lenne a véleményem, örülök hogy elmondhattam,

GC rulez: Velansits „Oldern” Arnold from Szolnok City...

Üdv Radeon! Ne is kérdezd miért, de a nevedről mindig a radioaktivitás jut az eszembe :) **(Nekem az, ami az 576 fórumon történő névregisztráláskor jutott eszembe a villogó kurzor hatására: egy videokártya. R)** Na jó, nem most jópofizunk inkább a feltejt kérdésekre vesézném ki a választ. Valószínű zöldnek fog hatni, de emésztethető :) Nos: Meddig; Miért; Jő-e ez egyáltalán? Vcces. Miért ne? Ha lehet jobb is, csak nyugodtan. Az más tézisa, hogy mindez hasznosnak vagy egészségesnek bizonyul-e? Szegény fogyasztóknak már borzalmasan magas az ingerkuszóbb és a gyártók próbálják legalább súrolni a léct. Nemritkán édes mindegy, hogy ez mennyire válik a játék hasznára, esetleg még a felhasználók öröme. Legalábbis az igényesebbek részére. Jónak jó a fejlődés, csak sok más hasznosabb elfoglaltságot a háttérbe fog szorítani. **(Nagyon jó észrevétel! R)** Elmenni a végtelenségig elmehet és el is fog, hisz az emberi becsvágy határtalan és itt ez motivál főképpen. **(Na ezt viszont nem vágom egészen. R)** Persze vannak olyan tervezők, akik élvezik a munkájukat, az alkotás örömeért dolgoznak, de ők, nagyon úgy tűnik – ritkák. Szórakozásnak remek egy jó stuff, ezt gondolom nem kell részletezni, de elrejtett példák vannak arra, hogy egyes fanatikusok mikre képesek, ha elvesztik az eszüket. Szomorú. Végül is mindenki maga dönti el mit vár a technika eme ágától. Ez is kétoldalú mint oly sok minden és nem lehet tudni kinek mit hoz. Mondtam én, hogy zöld lesz. Na mindegy, köszönöm, hogy meghallgattál és nem sértődnek meg ha legalább e-mailben ptyöggnél egy rövidke választ. **(Így jó lesz? :) R)** Üdvözlő: Raweny from Hell

Szasz Radeon! Hogy meddig fog fejlődni a hardver ipar? Én azt mondom, hogy nincs olyan tényező, ak ami megállítaná a fejlődést hardverek terén. **(Fiatall barátom, az első nagy „konzolcsőd” után ez egy elég merész állítás :-)** **R)** Manapság a számítástechnika a leggyorsabban fejlődő elektronikai iparág, és ugye a konzolok fejlődése nagyon szorosan kapcsolódik össze a számítástechnikával. Hardver fejlődés már mindig lesz, egészen a világvégeig. Legalábbis szerintem... :) **(Vagy ha nem csökkenthető tovább a**

**kaphossz, de ezt hagyjuk, nem koca-kafej-képző :-)** **R)** Én abba a gamer kategóriába tartozom, akinek a játék/konzol grafikai és technikai tudása másodlagos, és a játékelményen, hangulaton van a hangsúly. Ezért szeretem jobban a konzolokat, mint a PC-keket, mert ezeket a masinákat nem kell minden hónapban kiegészíteni valamivel és nem jön ki rájuk minden hónapban valamilyen új, nagyon fontos periféria, mint PC-n. Szóval a PC iparban egy vadiúj, bika gép fél év után elavultnak minősül. Ezzel szemben a konzolok több évig „friss” masinának minősülnek, főleg fantasztikus játékaiknak köszönhetően. Szóval örülök, hogy konzolok is hatalmas iramú a technikai fejlődés, és ennek így is kell lennie, ez így helyes. De mint ahogy azt már mondtam: nálam a játékelmény, a játék atmoszférája az elsődleges, utána jön a grafika és a játék/konzol technikai tudása személyes listámon. Én maradok tisztelettel: Imi alias SnEaK

Na szóval, ezeket gondolom Radeon mester felvetéseire :) Egyik: még mielőtt mindenki rávágja a közhelyet (Mátrix, Existenz, 13. Emelet stb): egyszer olvastam valahol, hogy a teljesben autentikus autoleképezéshez kb. 80000 poligont kell, de akkor már minden ki van dolgozva, a kilincstől kezdve a márkajelzések is ott domborodnak (szó szerinti) a kasztnin. Most olyan 4-5000 felé járunk (GT4), ha jól tévedek, szóval van még hely fejlődni :) Bár az az igazság, hogy most vagyunk, most kell játszani, a „lesz”-ekkel nem sokra megyünk :) Másik: azt hiszem, az egyre újabb konzolgenerációkra elsősorban azért van szükség, hogy minél eredményesebben húzzák ki a zsebükből a pénzmagot. **(Örülök, hogy akad, aki meg-látja a lényegét :-)** **R)** Mert ugye, ki tud majd ellenállni egy GT5-nek? (Annak ellenére, hogy még a negyediket – sőt a harmadikat – sem játszottad ki 100%-ra) Hogy kell-e ez nekünk, az más kérdés. Ha ez a tendencia marad, akkor nem nagyon, legalábbis nekem. Az a baj az egészsel, hogy eltolódnak a súlypontok: régebbiben a tartalomra mentek rá, a látvány csak sokadlagos volt. Most, annak ellenére, hogy az egyre durvább hardvereket egyre nehezebben használják ki, mindenki a látványra megy, és szépen erre kaptatják el a rendelkezésre álló erőforrásokat. Mi lenne, ha a Square egy olyan szerepjátékot készítena, amit nem azért ad ki DVD-n, mert a filmek miatt csak arra fér rá, hanem mondjuk a bejárható területek, városok, dungeonok stb. nagysága követelné ezt meg? Valszeg 200-300 órá-játékidőt jelentene... Atyaúrsten, mekkora király-ság volna :) Összefoglalva: a technikai sportoknál – autót, FPS – jó a bika hardver, de a komolyabb stílusokat agyonvágja. Szvsz. Rolika **(Öccse, ez volt ebben a hónapban a legjobb „véleményes” levél. Ha lenne „hónap észosztós levele”, te vinnéd a pálmát! Vajh miért van az, hogy úgy érzem: nem tegnap játszottál elő-őször? :-)** **R)**

Radeon mondja, hogy ebben a hónapban nem mond semmit, mert nem férne bele talán 10K karakterbe sem, úgyhogy inkább nem rabolja töletek a drága helyet.

Hónap témája szeptember: mivel nagyon nem akartok szétozslani, itt az ideje, hogy picit „mesélősebb” vizekre evezünk: mit szól a család / barát / barátnő / nagymama a megszálott konzolörületéhez? Szép hosszú meséket szeretnék hallani, eresszék szabadjára a bennetek lakó elmebetegét.

Árcsi barátom, van egy jó és két rossz hírem. Kezdem az utóbbiakkal: a novella nem ért be és a bátyád bocsánatkérő levele ellenére (tényleg kaptunk ilyet!) a PC Felhasználók Szabad Szakszervezete és a PS2 elit-commandó Warrant Officer Dzsón (ő mondta :-): vezetésével a nyomokban vannak. A jó hír, hogy te váltál a hónap örültje (oké, Bajnok is hozta a formáját), úgyhogy lesd a postást, meg a gipszt! A kontrollér és a 220 legyen veletek, találkozzunk szeptemberben! Radeon

## A DÁKÓ TOURS AJÁNLATA

Utazzon ön is a **DÁKÓ TOURS**-szal Romániába! Szállás egy fél panzióban, ellátás, amíg a szem ellát.

A panzió mellett megtekinthető egy atomtemető és az erre épült tejüzem. Itt készül a **NEVERMORE** és a **TURHALAT** tej.

Utolsó este a helyi italboltban, késeléssel és dák népszokásokkal egybekötve. A túlélők között kisorsoljuk az áldozatok holmijait.

Idegen nyelvű idegenvezetés, félkezi buszvezető, utazás lopott autóbusszal a határig, majd gyalog. Elhelyezés egy ágyas szobákban 6 személyig, afelett pótágyazható.



## 576 KONZOL







★ VEZESD A CSAPATOD! MOSS LE MINDENKI MÁST! ★



**A CSAPAT:**

**A KÜLDETES:**

**A FELSZERELÉS:**

**A FELADAT:**

Te és három különlegesen kiképzett amerikai haditengerész.

Titokban derítsd fel az ellenség állásait! Fizessenek meg mindenért!

Állig felfegyverkezve a SOCOM hangfelismerő headsettel.

Irányítsd a haditengerészeidet, és vezesd őket a headset segítségével, hogy bejussanak az ellenség vonalai mögé!

[www.socom-game.com](http://www.socom-game.com)

A headset a csomag része

PlayStation 2  
A HARMADIK ÉLET

